B

UNO SGUARDO NEL BUIO

LE REGOLE

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

Titolo originale: «Das Buch der Regeln oder das Gesetz des Schwarzen Auges».
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1984, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf. München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching per il testo e le illustrazioni.
© 1986, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

UNO SGUARDO NEL BUIO

LE REGOLE

scritto da Ulrich Kiesow
illustrato da Bryan Talbot
tradotto da Giulio Lughi

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Indice

1. Introduzione . . . . . pag. 7

2. Nascita di un Personaggio . . . . . » 10
   2.1. Le qualità . . . . . » 14
   2.2. Le Prove . . . . . » 16
   2.3. Altre caratteristiche . . . . . » 18
   2.4. Il combattimento . . . . . » 24
   2.5. I Turni di gioco . . . . . » 37
   2.6. Gli spostamenti . . . . . » 39
   2.7. Fine delle regole di base . . . . . » 41

3. Modificazioni del Personaggio . . . . . » 43
   3.1. Vantaggi e svantaggi . . . . . » 44
   3.2. L'evoluzione . . . . . » 46
   3.3. Passaggio di Livello . . . . . » 50

4. L'equipaggiamento . . . . . » 54
   4.1. Le monete . . . . . » 55
   4.2. I pesi . . . . . » 56
   4.3. Dai mercanti d'armi . . . . . » 57
   4.4. Protezione . . . . . » 61
   4.5. Attrezzi, provviste, mantenimento . . . » 65
   4.6. Pietre preziose . . . . . » 68
   4.7. Armi da tiro e da lancio . . . . . » 69

5. I Personaggi di Atlantide . . . . . » 76
   5.1. L'Avventuriero . . . . . » 77
   5.2. Il Guerriero . . . . . » 79
   5.3. Il Nano . . . . . » 81

5.4. Introduzione alla magia . . . . . » 85
5.5. L'Elfo . . . . . » 89
5.6. Il Mago . . . . . » 91
5.7. Le formule magiche . . . . . » 95
5.8. Le formule per gli Elfi . . . . . » 97
5.9. Le formule per i Maghi . . . . . » 102
5.10. La bacchetta magica . . . . . » 108
5.11. Gli oggetti magici . . . . . » 112

6. Sei mostri di Atlantide . . . . . » 117
6.1. L'Orco . . . . . » 120
6.2. Il Goblin . . . . . » 121
6.3. Il Gigante . . . . . » 122
6.4. Il Troll . . . . . » 124
6.5. Il Coboldo . . . . . » 125
6.6. Il Dragone Volante . . . . . » 127

Lista delle abbreviazioni

Abi = Abilità

Cor = Coraggio

Fas = Fascino

For = Forza

Int = Intelligenza

PA = Punti di Energia Astrale

PAtt = Punti di Attacco

PAvv = Punti d'Avventura

PFer = Punti di Ferita

PImp = Punti d'Impatto

PPar = Punti di Parata

PPro = Punti di Protezione

PV = Punti di Energia Vitale

1D6 = lancia una volta il dado a 6 facce

2D6 = lancia due volte ...

1D20 = lancia una volta il dado a 20 facce

1. Introduzione

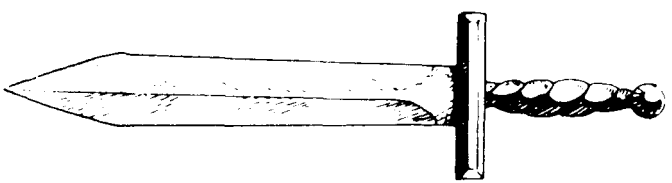
Se sei arrivato fin qui, amico lettore, probabilmente hai già letto *L'avventura,* l'altro libro che fa parte di questa **Introduzione all'avventura fantastica.**
In quelle pagine sei stato portato senza troppi complimenti nel vivo di una vicenda romanzesca, e hai potuto assistere «dal di dentro» ad un episodio piuttosto movimentato: un po' come uno spettatore che all'improvviso viene risucchiato dallo schermo cinematografico e trascinato nel vortice dell'avventura. **Uno sguardo nel buio** è così: ti offre la possibilità di entrare nell'universo del fantastico, di mettere in scena un'avventura dove il protagonista sei tu. Il libro che stai per leggere, *Le regole,* è una specie di guida a questo mondo infinito. In queste pagine troverai tutte le spiegazioni necessarie per muoverti con sicurezza nel continente di Atlantide, lo scenario dove si svolge l'avventura. È un manuale di istruzioni, ma è anche qualcosa di più: come il viaggiatore che si accinge a visitare un paese sconosciuto legge avidamente guide, descrizioni e resoconti, e si sofferma su dettagli apparentemente aridi - soldi, orari, chilometri, cibi, bevande, costumi, ecc. - perché ha bisogno di una cornice di dati reali per collocare l'imprevisto e la novità; così tu, su queste pagine, troverai una descrizione minuziosa ma

appassionante dei luoghi, delle persone, delle cose che ti prepari ad incontrare.
Scoprirai come nasce un Personaggio, come si evolve, in che modo può affrontare un combattimento e con quali armi, con quale equipaggiamento; conoscerai altri Personaggi affascinanti, come pure i mostri che cercheranno di ostacolare il tuo cammino. Da qui il tuo Personaggio comincerà la sua carriera, una carriera che potrà durare per molte serate di gioco, anche per anni se riuscirai a tenerlo in vita in mezzo ai pericoli, a fargli acquistare sempre più esperienza, a coltivare le sue qualità.
Un passo alla volta, comunque: se questa è la prima volta che provi a giocare a **Uno sguardo nel buio,** sarà sufficiente che tu legga il capitolo *2. Nascita di un Personaggio,* dove troverai tutte le regole di base per fare le prime esperienze. In seguito potrai andare avanti e approfondire la conoscenza di Atlantide in modo più dettagliato.
Se invece ti interessa assumere il ruolo di Narratore, di colui che tiene le fila della vicenda, allora devi leggere subito, e con attenzione, questo libro fino in fondo. Quando ti sentirai abbastanza sicuro, potrai guidare un gruppetto di Personaggi alla *Liberazione di Silvana,* l'avventura **In gruppo** che trovi nella seconda parte del volume *L'avventura.*
Ancora una cosa, forse la più importante: il gran numero di dettagli, l'ampiezza che prende la descrizione della realtà, la precisione e la coerenza

di ogni particolare costituiscono la vera attrazione di questo gioco. È probabile che dentro di te si scateni il desiderio di approfondire sempre più questa dimensione, di modificare e di ampliare lo sfondo delle tue avventure: puoi farlo, il protagonista sei tu. Le regole che trovi qui dentro sono delle semplici proposte, che potrai cambiare e sostituire a tuo piacimento, introducendo nuovi elementi, nuovi personaggi, nuove abitudini per rendere la vicenda sempre più viva e affascinante.

A questo punto vorrai addentrarti sempre di più nei misteriosi territori di Atlantide. Potrai farlo da solo, inventando nuove storie sempre più complesse, oppure potrai acquistare i prossimi volumi di **Uno sguardo nel buio,** facendo attenzione a due cose: se si tratta di avventure **Da solo** o **In gruppo;** e inoltre se il Livello dell'avventura è adatto ai giocatori.

Ma ora basta, amico lettore, è tempo per te di esplorare questa nuova dimensione ...



2. Nascita di un personaggio

Perché possa aver luogo un'avventura di **Uno sguardo nel buio** sono necessari uno o più Personaggi; non semplici pedine simboliche, come nel gioco degli scacchi, ma figure dotate di una loro personalità, ricche di difetti e qualità.

L'introduzione all'avventura fantastica comprende, oltre a questo libro e all'altro - *L'avventura* -, anche un blocchetto di Fogli d'Identità: prendine uno e dagli un'occhiata.

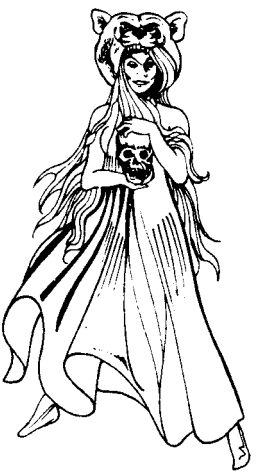
Come vedi viene elencata una serie di caratteristiche che definiscono il profilo del Personaggio, e ora vedremo come riempire le varie caselle. Alcune cose puoi deciderle tu, in piena libertà, per altre dovrai affidarti alla sorte, e cioè ai dadi. Nel mitico continente di Atlantide, come dappertutto del resto, ogni nascita obbedisce al destino: e la fatalità vi gioca un ruolo di non poca importanza.

> Per riempire il Foglio d'Identità ti conviene usare una matita, poiché nella vita di un Personaggio le caratteristiche possono modificarsi notevolmente: quindi dovrai cancellare il vecchio punteggio e segnare quello nuovo. In questo modo potrai seguire da vicino l'evoluzione del tuo Personaggio. I numeri che cambiano

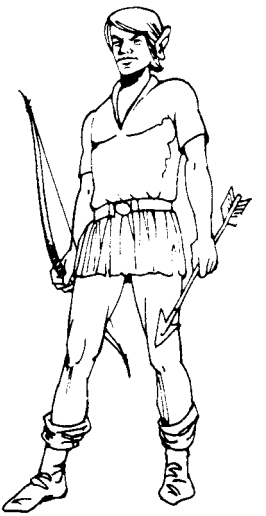
più spesso ti conviene scriverli sul retro del Foglio.

Nano

Avventuriero



Maga



Elfo

Nome e **Sesso** del tuo Personaggio puoi deciderli a tuo piacimento. Ad esempio puoi già scrivere *Angelica, femminile,* sul Foglio d'Identità.

Tipo. Esistono cinque tipi di Personaggi: *Avventuriero, Guerriero, Mago, Elfo* e *Nano.* Per dar vita a un Guerriero, a un Mago, a un Elfo o a un Nano bisogna soddisfare a certi requisiti che verranno spiegati nel capitolo *5. I Personaggi di Atlantide;* inoltre bisogna conoscere delle regole specifiche che verranno esposte più tardi. Per questa prima avventura, quindi, è consigliabile mettersi nei panni di un Avventuriero, scrivendo appunto *Avventuriero* (o *Avventuriera*) alla voce «Tipo». Nel corso del tempo il nostro amico potrà diventare un Guerriero (o una Guerriera), secondo modalità che verranno spiegate al paragrafo *5.2. Il Guerriero.*

> Nel mitico continente di Atlantide c'è una parità assoluta tra i sessi. Ciò significa che, a parità di punteggio, la Forza, l'Abilità, il Fascino ecc. agiscono in modo assolutamente identico. Se quindi d'ora in avanti si parlerà di Maghi, Avventurieri, ecc. al maschile, sarà solo per esigenze di semplificazione del testo.

Ritratto o **Stemma:** in questo spazio puoi disegnare il volto del tuo eroe, oppure un simbolo rispondente alla sua personalità.

Tuttavia, prima di dare un nome e un volto al tuo Personaggio, forse vorrai sapere qualcosa di più sulle sue qualità fisiche e morali, sul suo

aspetto, e in genere sulle sue caratteristiche.

Guerriero

Avventuriera

2.1. Le qualità

Coraggio, Intelligenza, Fascino, Abilità, e **Forza** sono le qualità di base di un Personaggio, e il loro dosaggio dipende dal destino. In Atlantide il destino ha 6 facce, ciò significa che si manifesta attraverso il lancio dei dadi. Per stabilire il punteggio di ogni singola qualità del tuo Personaggio, lancia un dado a 6 facce (1D6). A questo punto confronta la Tavola di corrispondenza, controllando a quanti punti corrisponde il numero uscito. La Scala delle qualità ha un'estensione da 1 a 20. Se consideriamo ad esempio l'Intelligenza, diremo che da 1 a 4 si colloca l'intelligenza animale, con le scimmie più evolute che raggiungono il 4. I mostri più rozzi (Orchi, Goblin e Giganti) hanno dei valori tra 5 e 8. Qui inizia il settore dell'intelligenza umana, che può raggiungere, al termine di una vita ricca di esperienze, il punteggio di 20. A un Personaggio all'inizio della sua avventura attribuiremo un valore tra 8 e 13.

Tavola di corrispondenza

Numero uscito	1	2	3	4	5	6														
Scala delle qualità	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Cominciamo con il Coraggio: lancia il dado (1D6) e riporta il numero uscito sulla Scala delle qualità; quindi scrivi il punteggio ottenuto sulla prima casella della riga «Coraggio». Se hai fatto 5 dovrai scrivere un 12. Poi continua con le altre qualità.
Naturalmente è meglio avere dei punteggi alti in tutte le qualità; ma se questo non ti capita, niente paura. Nel corso delle varie avventure i punteggi possono aumentare, e può capitare facilmente che un ingenuo contadinotto si trasformi in un implacabile Guerriero.
Ma vediamo ora brevemente le singole qualità.
Coraggio. Tratto del carattere molto importante in tutti i Personaggi. Un Guerriero deve necessariamente avere molti punti di Coraggio (maggiori dettagli al paragrafo *5.2. Il Guerriero*). In un combattimento, chi ha più Coraggio ha il diritto di attaccare per primo.
Intelligenza. Si intende la facoltà di capire ma anche di adattarsi alle situazioni. Un Nano o un Guerriero non ne hanno particolarmente bisogno, mentre per un essere dotato di poteri magici l'Intelligenza è fondamentale, in quanto condiziona gli effetti delle formule magiche. Per dar vita a un Elfo o un Mago bisogna disporre di molti punti di Intelligenza.
Fascino. È la capacità di attirare la simpatia altrui. Il Mago ha bisogno di una dose di Fascino molto elevata per riuscire a incantare uomini e mostri. Questa qualità è utile anche nei mercati,

per contrattare sul prezzo.
Abilità. Tutti i Personaggi hanno bisogno di una certa dose di Abilità fisica: è utile in combattimento, serve per scassinare una porta, per fare centro con l'arco, ecc. Nani ed Elfi devono assolutamente avere un punteggio alto in Abilità.
Forza. La Forza fisica è una condizione essenziale per dar vita a un Nano o a un Guerriero. Più si è forti in combattimento, più saranno gravi le ferite procurate all'avversario. Inoltre la Forza è necessaria per sfondare le porte, o per sollevare dei carichi pesanti.
Se non l'hai ancora fatto, adesso lancia il dado e segna i punteggi sulle caselle relative alle qualità. Prima di esaminare le altre voci che compaiono sul Foglio d'Identità, vedremo ora in cosa consistono le «Prove», perché da qui risulterà chiara l'importanza di avere dei punteggi alti nelle singole qualità.

2.2. Le Prove

Supponiamo che a un certo momento ti trovi davanti a una porta chiusa. Il Narratore dice che è massiccia e molto robusta, e che la serratura è solida anche se non troppo complicata. A questo punto dichiari che tenterai di aprirla usando lo spillo di una fibbia che hai addosso. «Okay» risponde il Nar-

ratore, «prima però devi superare una Prova di Abilità».
È qui che entra in gioco il dado a 20 facce: lancialo una volta (1D20), quindi confronta il numero uscito con i tuoi punti di Abilità. Per superare la Prova bisogna che il numero uscito sia *inferiore* o *uguale* al tuo punteggio; se fai di più la Prova è fallita, vuol dire che non eri abbastanza abile per sfidare la fortuna. Ad esempio, se il tuo punteggio di Abilità è 12, la Prova riesce se fai da 1 a 12, fallisce se fai da 13 a 20. Il Narratore può lasciarti riprovare, però può anche dirti che lo spillo si è rotto nella serratura e che ormai la porta è bloccata.
Naturalmente non ti dai per vinto: «Allora la butto giù a spallate!» esclami. «Benissimo» replica il Narratore, «basterà fare una Prova di Forza. Però ti avverto: la porta è eccezionalmente robusta, quindi dovrai fare una Prova +2».
Come nel caso precedente ciò significa che devi lanciare il dado a 20 facce (1D20) senza superare il tuo punteggio di Forza; ma questa volta al numero uscito dovrai aggiungere 2. Se hai 11 punti di Forza, dal dado non deve uscire più di 9; si tratta insomma di una prova più difficile.
È il Narratore che decide queste cose: se una Prova è particolarmente facile può accordare una riduzione, chiedere ad esempio una Prova -4. In questo caso il numero uscito dal D20 andrà ridotto di 4, rendendo la Prova più facile.
Da tutti questi esempi risulta evidente che avere dei

punteggi alti è molto utile, in quanto tutte le qualità vengono prima o poi messe alla Prova. Inoltre durante le varie avventure un Personaggio ha la possibilità di aumentare i suoi punteggi, e quindi aumentano di conseguenza le sue probabilità di superare le Prove. Un Personaggio che ha Forza 17 fallisce solo se fa 18, 19 o 20. Tuttavia un certo margine di rischio dev'esserci sempre, da cui la regola: *Se dal dado esce 19 o 20 la Prova viene considerata fallita, a prescindere dal punteggio del Personaggio.* E questo vale anche nel caso ci sia una riduzione di punti per Prove facili. Ma torniamo ora al Foglio d'Identità ed esaminiamo le altre voci.

2.3. Altre caratteristiche

Energia vitale. Nella vita di ogni giorno agiscono molti fattori che sarebbe difficile quantificare, ma qui ad Atlantide le cose sono un po' diverse. In un paese dove il Coraggio e l'Abilità sono tradotti in cifre, è chiaro che si può dare un valore numerico anche allo spirito che anima i Personaggi, e che viene espresso in Punti di Energia Vitale (PV). Ogni avventuriero dispone all'inizio di 30 PV: quindi scrivi 30 nella prima casella dell'apposita riga. Se vieni ferito durante un combattimento ricevi dei Punti di Ferita (PFer), e questi vanno sottratti dal tuo punteggio di Energia Vitale. Quando i tuoi

Punti di Energia Vitale arrivano a 0 allora sei morto.
Nell'intervallo tra un'avventura e l'altra le tue ferite guariscono, recuperi completamente le forze, e quindi il tuo punteggio torna a 30 PV. Invece *durante* l'avventura sei esposto a una tensione costante, e non hai nessuna occasione per riposare; sarà quindi impossibile recuperare dei PV, tranne nel caso che tu incontri un Elfo o un Mago, i quali sono in grado di restituirti in parte la tua Energia Vitale con l'aiuto di filtri o formule magiche.
Energia astrale. Da qui traggono alimento i misteriosi poteri degli Elfi e dei Maghi. Questo mondo occulto resta per ora celato all'Avventuriero, e ne parleremo quindi più avanti, quando tratteremo dei Maghi e della magia.
Punti d'Avventura. Questi punti ti vengono assegnati dal Narratore. Sono una ricompensa tangibile per i problemi che riesci a superare, per gli enigmi che riesci a risolvere, per aver ucciso dei mostri o aver compiuto altre mirabolanti imprese. I PAvv rappresentano in pratica l'esperienza che accumuli durante le tue avventure in Atlantide. Quando raggiungi un determinato numero di punti passi automaticamente a un Livello superiore, aumentando la tua potenza e il raggio delle tue possibilità. Per adesso non hai sviluppato ancora nessuna esperienza, quindi devi scrivere 0 nella prima casella dei Punti d'Avventura.
Livello. Tutti i Personaggi cominciano dal Livello

1, poi progressivamente hanno la possibilità di arrivare fino al ventunesimo. Ma è una strada molto lunga, per adesso scrivi 1 alla voce «Livello».

Capitale. Su questa riga va segnata la disponibilità di denaro del Personaggio. Nel corso delle varie avventure il nostro eroe potrà entrare in possesso di immense ricchezze, ma ora, all'inizio della sua carriera, sarà la sorte a decidere del suo capitale di partenza. Lancia un dado a 6 facce (1D6), aggiungi 6 al numero uscito e moltiplica il risultato x 10: questo sarà il numero di Ducati che costituiscono la tua disponibilità iniziale.

Per la tua prima avventura, finché applichi solo le regole di base, non avrai bisogno di denaro. Mettilo da parte, in attesa di usarlo se deciderai di imparare le regole complementari contenute nel capitolo *4. L'equipaggiamento.*

Attacco. Questa voce sarà spiegata dettagliatamente nel prossimo paragrafo. Per ora non scrivere niente.

Parata. Vedi **Attacco.**

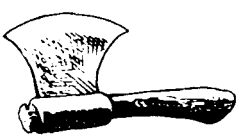
Armi e **Protezione.** Anche queste voci, come le relative abbreviazioni PImp e PPro, saranno spiegate nel prossimo paragrafo, *2.4. Il Combattimento.* Per ora scrivi *Sciabola* nella riga «Armi», e *Cotta di maglia* nella riga «Protezione», in quanto ti vengono forniti automaticamente per la tua prima avventura. In seguito potrai acquistare molte altre cose, ma questa volta naturalmente pagando.

Equipaggiamento. In questa rubrica verranno

inseriti più tardi elementi come *Provviste, Zaino, Torce* ecc. Per giocare con il massimo di verosimiglianza a **Uno sguardo nel buio,** dovrai acquistare dal Narratore tutti gli oggetti che si usano nella vita di ogni giorno, oltre naturalmente alle armi e alle armature. Troverai le liste con i relativi prezzi nel capitolo *4. L'equipaggiamento.* Per adesso partiamo dal principio che sei in possesso di tutto ciò che ti serve per condurre la tua avventura, quindi non scrivere niente.

Peso trasportabile e **Peso trasportato.** Anche queste specificazioni non ti servono per adesso, troverai tutti i dettagli nelle regole complementari.

Sul retro del Foglio d'Identità puoi prender nota delle cose più interessanti che ti capitano durante l'avventura. Se riesci a uccidere un Drago, o ad abbindolare un Elfo; o se entri in possesso di qualche tesoro, di qualche oggetto magico ... è qui che devi scriverlo. Una volta completato, il Foglio potrebbe presentarsi come il fac-simile nella pagina seguente. Qui i valori sono stati stabiliti dai dadi, e quello che ne esce è il profilo tipico di una giovane Avventuriera. Le sue qualità non sono né eccezionali né troppo scadenti, e comunque avrà tempo e modo di migliorare. Intanto vediamo come si svolge una delle sue attività principali, il combattimento.



UNO SGUARDO NEL BUIO

FOGLIO D'IDENTITÀ

NOME: Angelica SESSO: femminile TIPO: avventuriera

CORAGGIO: 9

INTELLIGENZA: 11

FASCINO: 12

ABILITÀ: 10

FORZA: 9

LIVELLO: 1

Ritratto/Stemma

ENERGIA VITALE: 30

ENERGIA ASTRALE:

PUNTI D'AVVENTURA: 0

CAPITALE: 80 Ducati

ATTACCO:

PARATA:

Armi: sciabola	PImp:	PImp:	PImp:
Armi:	PImp:	PImp:	PImp:
Protezione: cotta di maglia	PProt:	PProt:	PProt:
Protezione:	PProt:	PProt:	PProt:

Equipaggiamento: borsa di cuoio

Peso trasportabile:

Peso trasportato:

PImp = punti di impatto PProt = punti di protezione

2.4. Il combattimento

Siccome **Uno sguardo nel buio** si gioca di solito in casa, abbiamo pensato di trasformare i combattimenti tra mostri ed eroi in partite a dadi. Ciò rappresenta un indubbio vantaggio per la mobilia, e con un po' di fantasia può risultare altrettanto appassionante. Il sistema di combattimento di **Uno sguardo nel buio** presenta gli elementi tipici di un combattimento con armi medievali. Esistono dei colpi di Attacco e dei colpi di Parata; inoltre si tiene conto del tipo di arma usato e dell'eventuale armatura, o scudo. Per simulare questi elementi si usano i due dadi, quello a 6 facce e quello a 20. Lanciando una volta il dado a 20 facce (1D20) si stabilisce se un Attacco riesce o meno, e cioè se il colpo raggiunge o meno l'avversario. Sempre con il dado a 20 facce si stabilisce se l'avversario riesce o meno a fare la sua Parata. Se un colpo va a segno e non viene parato, provoca una ferita; in questo caso bisogna valutare l'entità del danno, e per questo si usa il dado a 6 facce. Se la vittima è protetta da un'armatura ovviamente la ferita sarà meno grave: il valore di Protezione dell'armatura (questo numero è fisso, non dipende dai dadi) verrà sottratto dai punti ottenuti dall'attaccante.

Questo era un breve riassunto delle regole di combattimento, ora sarà il caso di esaminare più da vicino i singoli elementi.

Attacco e Parata. In un combattimento prolunga-

to, ad esempio alla spada, non è detto che ogni colpo vada a segno. Il combattente può valutare male la distanza, può scivolare, può colpire un ostacolo imprevisto. Oppure l'avversario può schivarsi all'ultimo momento. Se un combattente è inesperto, poi, è ancora più difficile che riesca a piazzare dei colpi ben assestati.

La Parata è ancora più difficile, e occorreranno al giovane Avventuriero molte ore di esercizio prima di riuscire a destreggiarsi negli eleganti scambi di stoccate che abbiamo imparato a gustare nei film di cappa e spada. In **Uno sguardo nel buio** il giocatore, per stabilire se il suo Attacco riesce o meno, lancia una volta il dado a 20 facce (per brevità useremo questa sigla: 1D20). Un giovane Avventuriero, all'inizio della sua carriera, dispone di una capacità media di Attacco, che viene espressa con 10 Punti di Attacco (PAtt). Se il numero uscito va da 1 a 10, l'Attacco avrà successo; se dal D20 esce un numero da 11 a 20, l'Attacco sarà fallito.

Se l'Attacco riesce, l'avversario dovrà cercare di effettuare la Parata; se l'Attacco è fallito ovviamente non ce ne sarà bisogno. Siccome la Parata è più difficile dell'Attacco, i Punti di Parata (PPar) iniziali di un Avventuriero saranno 8: se lanciando il dado si fa di più, la Parata sarà fallita.

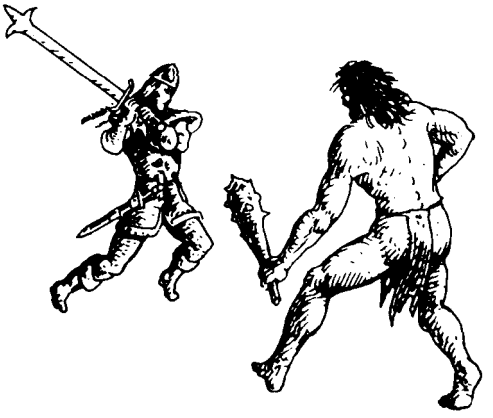
Questi due valori (Attacco 10; Parata 8) vanno riportati nel Foglio d'Identità. In seguito il nostro eroe potrà acquistare maggiore esperienza, e tra le altre cose aumenteranno i suoi valori di Attacco e

Parata: ciò significa che i suoi colpi avranno maggiori probabilità di avere successo (vedi il capitolo *3. Modificazioni del Personaggio*).

Le armi e i Punti d'Impatto. È chiaro che l'efficacia di un'arma varia in funzione della sua grandezza, della sua forma e del suo peso: si provocano più danni con uno spadone a due mani che con una daga. Tuttavia bisogna anche considerare che ogni colpo è diverso dall'altro, e non è detto che due colpi della stessa arma abbiano lo stesso effetto.

Se dunque un colpo va a segno, e non viene parato, si tratterà di misurare la sua efficacia tenendo conto di entrambe le cose: che ogni colpo è diverso dall'altro, e che ogni arma ha delle sue precise caratteristiche. Questo si ottiene lanciando un dado a 6 facce e aggiungendo al risultato un valore fisso per ogni arma. Ad esempio un colpo di stiletto ha un valore, espresso in Punti d'Impatto, di 1D6+1. Uno spadone a due mani avrà 1D6+6. Ad ogni colpo bisognerà quindi lanciare un dado a 6 facce, e aggiungere 1 per lo stiletto, oppure 6 per lo spadone: un colpo di stiletto potrà quindi dare da 2 a 7 Punti di Impatto, un colpo di spadone da 7 a 12 PImp.

In qualità di giovane Avventuriero ti viene fornita d'ufficio una sciabola, che ha un valore di 1D6+3. Forse preferiresti uno spadone, ti sentiresti più sicuro, ma bada che senza esperienza è difficile destreggiarsi con un'arma così pesante. Con la tua sciabola puoi ottenere ad ogni colpo da 4 a 9 PImp, in fondo non è male! Prendi dunque il Foglio



d'Identità e scrivi *Sciabola* nella riga «Armi», e *1D6+3* nella riga «PImp».
Più avanti troverai le liste complete delle armi, con tutti i punteggi, i pesi, i prezzi, ecc. L'arma più temibile è l'ascia da guerra, che ha un valore di 2D6+2: ciò significa che per stabilire i Punti d'Impatto bisogna lanciare *2 volte* il dado a 6 facce, con la possibilità quindi di ottenere da 4 a 14 PImp.
Attenzione: non è permesso utilizzare contemporaneamente due armi durante un combattimento. Naturalmente puoi tenere un'arma in ciascuna mano, e batterti alternativamente con l'una e con l'altra, ma non puoi ottenere dei PImp con entrambe durante lo stesso Scontro.
Se l'avversario non è protetto da un'armatura o altro, i Punti di Impatto diventano automaticamente Punti di Ferita e vanno sottratti dalla sua Energia Vitale. Vediamo adesso invece cosa succede quando si possiede un'armatura o uno scudo.

I Punti di Protezione. Le armature devono proteggere il combattente dalle ferite, sono cioè in grado di ridurre i PImp. Il grado di protezione di un'armatura dipende dal modo e dal materiale con cui è fabbricata: un corpetto imbottito riuscirà a neutralizzare 2 PImp, un'armatura da cavaliere ne neutralizzerà 6. Ogni tipo di armatura ha quindi un certo numero di Punti di Protezione (PPro), che corrisponde ai PImp neutralizzati. La lista completa delle armature sarà presentata nelle regole complementari: per adesso ti viene fornita una cotta di maglia (segnala sul Foglio d'Identità alla voce «Protezione», aggiungendo vicino il valore di protezione: 4 PPro). Durante il combattimento i tuoi PPro vengono sottratti dai PImp ottenuti dall'avversario; la differenza indica i Punti di Ferita (PFer) da togliere alla tua Energia Vitale. Vediamo un esempio.

Stai combattendo con la tua sciabola contro un guerriero che indossa una cotta di maglia. Il tuo colpo va a segno e l'avversario non riesce a parare. La sciabola ha un valore di 1D6+3, quindi lanci il D6: mettiamo che esca il 2, aggiungi ancora 3 e ottieni i tuoi 5 PImp. Da questi vanno sottratti i PPro dell'armatura dell'avversario, che sono 4: in conclusione dalla sua Energia Vitale andrà sottratto solo 1 PFer.

Attacco, Parata, Impatto e Protezione sono i quattro elementi che intervengono in un combattimento. Vediamo ora come si svolge la successione delle azioni.

L'iniziativa. Il combattente con più punti di Coraggio ha diritto di attaccare per primo. Se due avversari hanno lo stesso punteggio, si lancia 1D6 per vedere chi comincia. Se uno dei due attacca di sorpresa, ad esempio saltando fuori da un nascondiglio, acquista automaticamente il diritto di attaccare. (In queste situazioni è il Narratore che decide: ad esempio può proibire a chi viene attaccato di sorpresa di fare la prima Parata.)

Lo Scontro. Durante uno Scontro entrambi gli avversari devono aver l'occasione di fare un Attacco e una Parata. Ogni Scontro si divide in due fasi: ogni fase comprende un Attacco, una Parata, e la determinazione dei Punti di Impatto e di Ferita. Vediamo un esempio:

1° Scontro

Fase 1: il combattente A si lancia all'attacco. Qui ci sono due possibilità:

a) l'Attacco fallisce. Il colpo va a vuoto e non è necessaria nessuna Parata: si passa alla Fase 2.

b) l'Attacco riesce. Il colpo è diretto esattamente sul bersaglio, quindi il combattente B deve cercare di parare.

Il combattente B effettua la parata. Anche qui ci sono due possibilità:

a) La Parata di B riesce. Il colpo di A non ha nessun effetto, e si passa direttamente alla Fase 2.

b) la Parata di B non riesce. Ora bisogna stabilire i danni prodotti dal colpo (vedi più indietro il paragrafo *Armi e Punti d'Impatto*) ed eventualmente la protezione dovuta all'armatura (vedi il paragrafo *I punti di Protezione*): alla fine si stabiliscono i Punti di Ferita che vanno tolti alla Energia Vitale del combattente B.

Fase 2: ora è il combattente B a lanciarsi all'attacco.

a) l'Attacco fallisce. Il colpo va a vuoto, non è necessaria la Parata di A, e si passa direttamente al **2° Scontro.**

b) l'Attacco riesce. A deve cercare di parare:

a) la Parata riesce. Si passa al **2° Scontro.**

b) la Parata fallisce. Bisogna stabilire i PImp, ecc.

Alla fine si passa alla Fase 1 del **2° Scontro,** e così avanti.

Fine del combattimento. Durante i vari scontri che si susseguono i combattenti possono perdere dei Punti di Energia Vitale: quando questi arrivano a 0 un combattente è morto. In realtà non è necessario aspettare la morte di uno dei due: di solito il combattente che si trova a malpartito si arrende, o cerca scampo nella fuga.

Un combattimento. Vediamo ora un piccolo esempio di combattimento, con anche i numeri usciti dal lancio dei dadi. I due combattenti hanno gli stessi punteggi:

PAtt: 10
PPar: 8
PImp: 1D6+3 (sciabola)
PPro: 4 (cotta di maglia)

Ricordiamo ancora il significato delle abbreviazioni:

PAtt = Punti di Attacco
PPar = Punti di Parata
PImp = Punti di Impatto
PPro = Punti di Protezione
PFer = Punti di Ferita
PV = Punti di Energia Vitale
1D6 = Lancia una volta il dado a 6 facce
1D20 = Lancia una volta il dado a 20 facce
È Alrik che attacca per primo. Tocca a lui iniziare il

1° Scontro

Fase 1: Alrik attacca con 1D20: fa 13. Fallito!
Fase 2: l'Orco attacca con 1D20: fa 11. Fallito!

2° Scontro

Fase 1: Alrik attacca con 1D20: fa 16. Fallito!
Fase 2: l'Orco attacca con 1D20: fa 9. Attacco riuscito!
Alrik para con 1D20: fa 4. Parata riuscita!

3° Scontro

Fase 1: Alrik attacca con 1D20: fa 5. Attacco riuscito!
l'Orco para con 1D20: fa 13. Parata fallita!
Alrik lancia 1D6+3: risultato 2+3=5 PImp.
l'Orco dispone di 4 PPro, quindi 5-4=1 PFer
l'Orco perde 1PV
Fase 2: l'Orco attacca con 1D20: fa 17. Fallito!

4° Scontro ecc.

Come hai potuto vedere molti colpi vanno a vuoto, ma ciò dipende dal fatto che si tratta di due combattenti con punteggi abbastanza bassi. Man mano che i punti aumentano, aumentano anche le probabilità che i colpi vadano a segno.

Il combattimento di gruppo. I combattimenti che vedono in campo più di due partecipanti non hanno regole molto diverse rispetto al combattimento uno contro uno. Basta solo suddividere i gruppi in modo che ogni membro del gruppo meno numeroso abbia di fronte meno avversari possibile. Esempio: 3 Avventurieri incontrano 5 Goblin, si farà in modo che l'Avventuriero A e l'Avventuriero B combattano ciascuno contro 2 Goblin, mentre l'Avventuriero C combatterà contro il quinto Goblin. Ma vediamo ora quali sono le differenze rispetto alle normali regole di combattimento.

Il gruppo che ha in totale più punti di Coraggio attacca per primo. Oppure il Narratore può semplicemente decidere che l'iniziativa tocca al gruppo più numeroso. Per quanto riguarda il combattimento vale la regola fondamentale: *durante ogni Scontro tutti i partecipanti devono avere la possibilità di portare un Attacco e di effettuare una Parata.* Questo è uno svantaggio per il combattente isolato, il quale può parare solo *uno* dei colpi a lui diretti, mentre i suoi avversari possono sempre risponde-

re ai suoi assalti. Vediamo come si comporta Alrik contro tre Goblin.

1° Scontro

Fase 1: il Goblin A attacca e fa 1. Riuscito!
Alrik para e fa 8. Parata riuscita!

Fase 2: il Goblin B attacca. Fallito!

Fase 3: il Goblin C attacca. Riuscito!
Alrik non ha più diritto di parare, ha già usato questa possibilità nella Fase 1. Tutti i Punti d'Impatto del Goblin si trasformano in Punti di Ferita.

Fase 4: Alrik attacca. Fallito!

2° Scontro

Fase 1: il Goblin A attacca. Ecc.

Questa regola dipende dal fatto che i tre Goblin attaccano contemporaneamente, quindi è ovvio che Alrik riesca a parare solo un colpo su tre. Inoltre quando attacca può colpire solo un avversario alla volta: *prima* di lanciare il dado deve dire contro chi è rivolto l'Attacco.

Il combattente isolato cercherà di colpire sempre lo stesso avversario, in modo da ridurre prima possibile il numero dei nemici. D'altra parte è comprensibile che un combattente già ferito cerchi di ritirarsi dalla prima linea, per cui si adotterà la regola seguente: *un combattente isolato non può attaccare subito un avversario se è riuscito a ferirlo nello Scontro precedente, deve far passare almeno un altro Scontro.* Ciò naturalmente non vale nei combatti-

menti uno contro uno, e non vale se l'avversario è stato attaccato ma non ferito.
Da questo esempio potrebbe sembrare che i nostri poveri Personaggi debbano continuamente lottare disperatamente contro un numero esorbitante di avversari. Non è così. Anzi, ci sono ad esempio dei mostri che possono essere vinti solo da più Personaggi. Per un mostro isolato valgono le solite regole per i combattenti isolati, anche se ci sono dei mostri con più teste che ... ma è inutile parlarne adesso, ogni cosa a suo tempo.

Il colpo da maestro. Questa è una regola facoltativa, che puoi decidere se applicare o meno.

Se un Personaggio lancia 1D20 per attaccare, e fa 1 o 2, questo viene considerato un colpo particolarmente fortunato, un «colpo da maestro». Ciò significa che l'avversario non ha alcuna possibilità di parare e che la sua armatura non riesce a proteggerlo. Quindi il Personaggio lancia 1D6 e tutti i punti ottenuti si trasformano automaticamente in Punti di Ferita, senza alcuna riduzione, e vengono sottratti all'Energia Vitale del nemico. Vediamo un esempio.

Alrik combatte contro un Gigante, lancia 1D20 e riesce a fare 2, un «colpo da maestro»! Il Gigante non può parare, e lo spessore della sua pelle (PPro: 3) non gli è di alcun aiuto. Ora Alrik lancia 1D6+3, per stabilire i Punti di Impatto ottenuti con la sua sciabola. Esce un 5, più 3 fa 8. Risultato: 8 PFer vengono sottratti all'Energia Vitale del Gigante.

Attenzione: solo i Personaggi (Avventurieri, Guerrieri, Nani, Elfi e Maghi), possono fare un colpo da maestro. Se un mostro fa 1 o 2, questo viene considerato semplicemente un Attacco riuscito.

2.5. I Turni di gioco

Non è facile suddividere una partita di **Uno sguardo nel buio** in Turni di gioco, vale a dire in unità fisse. Un turno di combattimento è più facile da definire: durante uno Scontro tutti i partecipanti devono avere per una volta la possibilità di effettuare un Attacco e una Parata. Naturalmente il tempo di gioco non corrisponde al tempo reale: uno scontro sul campo di battaglia dura un paio di secondi, mentre al tavolo di gioco può durare diversi minuti. Ma in ogni caso è chiaro quando uno Scontro inizia e finisce.
In un Turno di gioco invece intervengono diversi fattori, i più imprevedibili, per cui è impossibile dire: un Turno comincia quando succede questo, e finisce quando è successo quest'altro. Durante un Turno di gioco i Personaggi possono sostenere un combattimento, esplorare un passaggio, disattivare una trappola, risolvere un enigma, discutere tra di loro, patteggiare con dei mostri. Le possibilità sono infinite, e non serve a molto una divisione rigida del tempo, perché come si è visto il tempo reale e il tempo di gioco non coincidono quasi mai. Quando si tratta di un patteggiamento tra Personaggi e mostri, i tempi magari sono simili; ma se il Narratore dice: «Il viaggio fino al castello del Conte dura circa una settimana», è inutile tentare di far coincidere tempo reale e tempo di gioco. In fondo anche i giocatori, per

quanto appassionati, hanno dei doveri familiari o professionali...

E allora? Bisogna rinunciare a una suddivisione del tempo? Anche questo non va bene, perché durante il gioco capitano spesso situazioni in cui il tempo e la durata hanno un'importanza fondamentale; ad esempio per valutare il vantaggio di un fuggitivo sui suoi inseguitori, o per stabilire il tempo di efficacia di una formula magica. In queste cose l'ultima parola spetta al Narratore, è lui che decide come suddividere il gioco in vari Turni. Comunque una proposta potrebbe essere questa: un Turno dura 5 minuti, naturalmente in tempo di gioco. Durante un Turno si può tenere un breve conciliabolo, esplorare superficialmente una piccola stanza, abbattere una porta o qualcosa del genere. Anche un combattimento durerà all'incirca 5 minuti di gioco, calcolando il tempo necessario per lanciare i dadi, segnare i punteggi, ecc. È una semplice proposta, toccherà poi al Narratore decidere cosa fare: può calcolare il tempo solo per informare i Personaggi: «Avete impiegato 6 Turni, vale a dire mezz'ora, per esplorare la stanza»; oppure, se la situazione lo richiede, può usare questa suddivisione per far presente che non hanno molto tempo: «Per esplorare una stanza così ci vogliono al massimo 10 Turni, e ne avete già impiegati 6!» In questi casi un Turno dura quindi 5 minuti di gioco.

2.6. Gli spostamenti

Voler stabilire un sistema realistico, oltre che semplice e coerente, per rappresentare la velocità di spostamento degli abitanti di Atlantide sarebbe un'impresa veramente disperata. Se si vuole la semplicità, allora bisogna mettere tutti i Personaggi nello stesso mazzo e dire che tutti gli esseri umani, o tutti i mostri, procedono sempre alla stessa andatura, senza differenze di agilità, forza, ecc. Se si preferisce un sistema realistico, allora bisogna tenere conto di un numero infinito di fattori: forza, agilità, l'armatura indossata, il peso trasportato, ecc... Abbiamo preferito rinunciare a delle regole precise, suggerendo piuttosto delle indicazioni approssimative.

I Fogli di Orientamento sono suddivisi in quadrati che corrispondono a 1 metro sul terreno. Quanto impiega un Personaggio per coprire 10 caselle (vale a dire per percorrere 10 metri)? Un campione di atletica leggera ci mette circa 1 secondo, un escursionista 6, un corridore che fa jogging 3 o 4. In questo modo abbiamo qualche punto di riferimento per calcolare la velocità dei nostri eroi. Un cavaliere con armatura pesante non riuscirà comunque ad andare più veloce di un escursionista, un Avventuriero con armatura leggera ma con armi e bagagli andrà più o meno come un corridore di fondo. Questi sono i limiti massimi; il limite minimo è più difficile da defini-

re. A che velocità procede un gruppo di persone che avanza prudentemente in un passaggio buio e sconosciuto, e che teme ad ogni passo di cadere in una trappola o di subire un'imboscata? Per fare 10 metri impiegheranno almeno 1 minuto. Come vedi tocca al buon senso del Narratore e dei giocatori risolvere questi problemi. Se il gioco si svolge normalmente, ci sono solo due situazioni in cui ha importanza la questione della velocità:

1. Ai Personaggi viene imposto un termine entro il quale *devono* aver percorso un dato cammino: «Tra un'ora tornerà Waldor il Nero con i suoi Giganti, e voi dovrete essere già usciti dai sotterranei del castello».
2. Un inseguimento: «Non hai percorso neanche 20 metri che la porta dietro di te si schianta sotto i colpi del Gigante. A questo punto ti conviene filare a gambe in spalla».

In entrambi questi casi si può ricorrere all'esperienza generale. I giocatori dovranno stabilire quali sono gli elementi di cui tener conto. I fuggitivi e gli inseguitori sanno dov'è l'uscita? Gli uni o gli altri sono impediti da armi o armature pesanti? Se gli inseguitori non sono esseri umani corrono più o meno veloci? A partire da questi elementi il Narratore stabilisce le condizioni in cui si svolge l'inseguimento, ad esempio: «Grazie alle loro lunghe gambe i Giganti corrono più veloci di voi. Inoltre hanno solo i loro randelli, mentre voi avete le armi, le armature e le casse

con il tesoro. Quindi diciamo che i Giganti fanno 15 metri nel tempo che voi ne fate 10». L'inseguimento può cominciare; i nostri eroi hanno 20 metri di vantaggio, procedono di altri 10 ma i Giganti ne hanno già recuperato 5. Dopo altre dieci caselle il vantaggio è ancora più ridotto, ormai cominciate a sentire sul collo il fiato degli inseguitori...

Naturalmente i Personaggi possono gettar via le cose più pesanti e aumentare così le loro possibilità di fuga. Il Narratore dirà allora che i Giganti fanno solo 12 metri, e non più 15, nel tempo che i nostri ne fanno 10. Comunque questo è solo un esempio, non una regola generale, e serve a dimostrare che non c'è bisogno di regole troppo complicate per rendere appassionante una piccola caccia all'uomo: l'unica cosa necessaria è avere sotto gli occhi il Foglio di Orientamento per seguire i successivi spostamenti dei due gruppi. In ogni caso, se questo sistema non ti piace, puoi inventarne uno diverso che soddisfi le tue esigenze: in questo gioco il protagonista sei tu.

2.7. Fine delle regole di base

A questo punto hai imparato come nasce un Personaggio, come combatte, come si muove. In pratica sai tutto ciò che ti serve per lanciare **Uno sguardo nel buio.** Naturalmente durante l'av-

ventura i Personaggi non si limitano a correre e combattere, queste anzi sono due attività che occupano in fondo poco tempo; semplicemente sono quelle che hanno bisogno di regole un po' più precise. Per tutti gli altri avvenimenti è il giocatore che deve decidere, senza l'aiuto delle regole. Quando si tratta di mettersi d'accordo con un compagno, di risolvere un indovinello magico o di infinocchiare un mostro raccontandogli un sacco di storie, in questi casi il Personaggio deve cavarsela da solo, affidandosi alla fantasia, all'astuzia, al buon senso e alla conoscenza del mondo. A questo punto però potresti chiedere a cosa servono le regole contenute nei prossimi capitoli. Perché leggerle?
Troverai la risposta da solo, quando avrai partecipato come Personaggio alla tua prima avventura.

Uno sguardo nel buio non si accontenta di osservare la superficie, vuole scrutare nel profondo. E nei prossimi capitoli scoprirai che i Personaggi non sono solo vuote figure, ma creature con uno spessore di vita, che crescono e si evolvono nelle mille avversità dell'esperienza avventurosa. Potrai frugare nei mercati di Atlantide alla ricerca di tutto ciò che ti potrà servire, e imparerai a tue spese quali sono le cose utili e quali no. Conoscerai gli altri Personaggi, le loro qualità, i loro difetti; e conoscerai anche i mostri, le creature che il destino ha deciso di mettere sul tuo cammino. Più cose sai, più strade si aprono nel territorio dell'avventura.

3. Modificazioni del personaggio

Abbiamo detto che i Personaggi non sono vuote figure prive di personalità, ma che si differenziano l'uno dall'altro. Questo avviene fin dalla nascita, dal momento in cui si stabiliscono le loro qualità. Diamo di nuovo un'occhiata alla Tavola di corrispondenza.

Tavola di corrispondenza

Numero uscito	1	2	3	4	5	6													
Scala delle qualità	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Un Personaggio può avere nelle singole qualità un punteggio che varia da 8 a 13. Potremo avere quindi dei Personaggi molto dotati in una determinata qualità (quelli che hanno 13), e altri invece decisamente scarsi (quelli che hanno 8). I restanti sono nella media, ma quelli che in qualche modo si differenziano, nel bene o nel male, verranno trattati un po' diversamente.

3.1. Vantaggi e svantaggi

Avere il punteggio massimo (13) o minimo (8) in ciascuna qualità comporta avere rispettivamente dei vantaggi e degli svantaggi che ora esamineremo in dettaglio.

Coraggio. Chi ha il punteggio massimo ha diritto di attaccare per primo in combattimento, ed è favorito nelle Prove di Coraggio. Nessuno svantaggio per il punteggio minimo.

Intelligenza. Il punteggio massimo presenta dei vantaggi per Elfi e Maghi; vedi il capitolo *5. I personaggi di Atlantide.*

Nessuno svantaggio.

Fascino. Vantaggi per i Maghi, e in genere nelle contrattazioni al mercato.

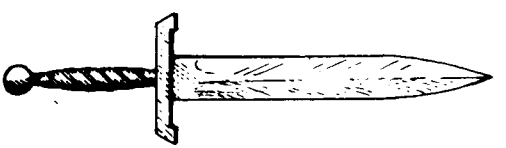
Nessuno svantaggio.

Abilità. Un Personaggio che alla nascita ha Abilità 13 riceve 1 PAtt in più. Attualmente il tuo punteggio di Attacco sul Foglio d'Identità è 10, ma se sei eccezionalmente abile cancella il 10 e scrivi 11, in questo modo aumentano le probabilità di colpire l'avversario. Oppure se preferisci puoi aumentare di 1 i tuoi PPar, portandoli a 9. Non puoi aumentare entrambi i punteggi.

Se invece la tua Abilità è eccezionalmente scarsa (8), allora devi ridurre, a tua scelta, i PAtt (portandoli a 9) o i PPar (portandoli a 7). Segna la variazione sul Foglio d'Identità.

Forza. Un Personaggio con Forza 13 può aumentare di 1 i suoi PImp. Quindi, se sei eccezionalmente forte, prendi il Foglio d'Identità e dove sono indicati i PImp della tua sciabola cancella *1D6+3* e scrivi *1D6+4*. In questo modo aumentano i tuoi PImp.

Se invece alla tua nascita hai solo 8 punti di Forza, i tuoi PImp vengono diminuiti. Siccome con la tua sciabola riuscirai a portare solo dei colpi molto deboli, cancella *1D6+3* e scrivi *1D6+2*.



3.2. L'evoluzione

Le qualità che hanno dei punteggi tra 9 e 12 sono considerate nella media, e non hanno né vantaggi né svantaggi particolari. Ma anche se ti capita un punteggio molto basso (8) in una qualità, non è il caso di disperarsi: basteranno una o due avventure per rimediare, e alzare di un punto la qualità troppo scarsa. Appena i tuoi punteggi di Abilità o di Forza torneranno nella media, spariranno anche le penalità nei PAtt, nei PPar, o nei PImp. Se hai avuto proprio una sfortuna dannata nel tirare a sorte i tuoi punteggi, allora hai il diritto di ricominciare. Ma è meglio non abusare di questa agevolazione, perché il bello di questo gioco consiste proprio nel permettere a un modesto Avventuriero, privo di doti di spicco, di diventare nel corso di poche serate una personalità di tutto rilievo. I super-eroi sono sempre noiosi, perché non ci si può identificare in essi. A meno che tu non abbia fatto 8 in tre qualità, accetta il tuo Personaggio così com'è, e lascialo gettare

Uno sguardo nel buio!

Abbiamo accennato più volte alla possibilità che un Personaggio ha di evolversi e di migliorare, vediamo ora di cosa si tratta. In questo gioco esiste una scala di capacità e di potenza, e questa scala è determinata dai Punti d'Avventura.

I Punti d'Avventura (PAvv). Durante le avventure i Personaggi acquistano esperienza. Ma

mentre nella vita reale l'esperienza è una cosa difficile da misurare, in Atlantide esiste un metodo concreto di valutazione: quando il Personaggio compie con successo un'azione, il Narratore gli attribuisce dei Punti d'Avventura (PAvv). Abbattere un mostro, per esempio, ma anche avere la risposta pronta in una situazione difficile.

In linea di massima il Narratore è libero di attribuire i punti a suo piacimento, ma è meglio che non sia troppo generoso, perché i Personaggi devono avere il senso della fatica compiuta per acquistare esperienza.
In genere sconfiggere un mostro significa guadagnare un certo numero di Punti d'Avventura, che corrispondono alla Classe cui il mostro appartiene. Ma anche qui si tratta di un valore indicativo per il Narratore. Un Avventuriero che uccide un Goblin che dorme non può certo pretendere di guadagnare tutti i PAvv! Se un gruppo di Personaggi uccide un mostro, si divideranno i punti fra tutti. Il Narratore può stabilire un compenso anche quando viene risolto un enigma, ma se ha dovuto dare qualche suggerimento per la soluzione, darà qualche punto in meno; e così via. I PAvv vengono attribuiti immediatamente dopo aver compiuto l'azione, ad esempio dopo una vit-

Scala dei livelli

PAvv:	0	100	300	600	1000
LIVELLO:	1	2	3	4	5

PAvv:	9100	10500	12000
LIVELLO:	14	15	16

toria, o dopo aver sfondato una porta, ecc. Inoltre, alla fine dell'avventura, i giocatori ricevono degli altri punti, una specie di premio complessivo per la loro condotta durante l'avventura, per l'astuzia dimostrata, l'immaginazione, l'aderenza al Personaggio. In tutti i volumi successivi di **Uno sguardo nel buio** ci sono delle indicazioni per il Narratore sul numero di punti da distribuire. E quando un Personaggio ha accumulato un certo numero di punti, passa a un Livello superiore.

I Livelli. I vari Livelli simboleggiano l'ascesa di un Personaggio verso una sempre maggiore capacità e potenza, e dipendono esclusivamente dai Punti d'Avventura accumulati.

Tutti i Personaggi cominciano dal Livello 1. Quando raggiungono i 100 PAvv, passano al Livello 2. Per raggiungere il terzo devono avere 300 punti, per il quarto 600. I punti si accumulano continuamente, quando si raggiungono i

1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800
6	7	8	9	10	11	12	13

13600	15300	17100	19000	21000
17	18	19	20	21

21.000 si arriva al Livello 21.
Questa è la meta lontana che ogni Personaggio sogna di raggiungere, quando disporrà di forze ultraterrene e davanti a lui si apriranno orizzonti infiniti. Ma non c'è fretta, tutto ciò fa parte del futuro.

3.3. Passaggio di Livello

Cosa succede quando un Personaggio passa a un Livello superiore? Si tratta di un avvenimento di non poca importanza, perché avvengono delle sostanziose modifiche: si riceve un supplemento di PV, si aumenta di un punto una delle qualità a scelta, e si aumentano anche i punteggi di Attacco e di Parata.
Aumento dell'Energia Vitale. Il Personaggio lancia il dado a 6 facce e aggiunge il numero uscito ai suoi PV.
Un Personaggio al Livello 1 possiede normalmente 30 PV; se esce un 3, la sua Energia Vitale d'ora in avanti sarà di 33. Se un Personaggio raggiunge il Livello superiore nel corso dell'avventura, allora può lanciare immediatamente il D6 e aggiungere il risultato ai PV di cui dispone in quel momento. Immaginiamo che sia stato ferito più volte nel corso di un'avventura, e che dei suoi 30 PV non gliene restino che 4. D'altra par-

te fino a questo momento ha accumulato 98 Punti d'Avventura. Incontra un Globin e lo vince in combattimento: il Narratore lo ricompensa con 5 PAvv. A questo punto possiede 103 PAvv, quindi passa automaticamente al Livello 2: lancia 1D6 e ottiene 3. Da questo momento potrà continuare l'avventura con 7 Punti di Energia Vitale, e se riesce a sopravvivere e a trovare il modo di riposare, ripartirà per la prossima avventura con 33PV (30 iniziali, più 3 per il passaggio di Livello).

Aumento di una qualità. Il Personaggio alza di un punto una delle sue qualità: Coraggio, Intelligenza, Fascino, Abilità o Forza. Se decidi di aumentare i punti di Coraggio, e se il tuo punteggio precedente era 12, ora hai raggiunto il massimo del punteggio. Questo ti darà dei vantaggi quando si tratta di iniziare un combattimento, o quando dovrai superare delle Prove di Coraggio.

Un caso particolare si presenta se decidi di aumentare la Forza, soprattutto se il tuo punteggio precedente era il minimo (8): in questo caso, passando da 8 a 9 ti viene restituito automaticamente 1 PImp che avevi perso per il punteggio minimo (vedi il paragrafo *3.1. Vantaggi e svantaggi*). Se il tuo punteggio di Forza era 12, ricorda che ogni punto di Forza oltre i 12 ti dà 1 PImp in più. Quando arrivi a Forza 17, ad esempio, i tuoi PImp aumentano di 5 e la tua sciabola, invece di valere 1D6+3, vale 1D6+8.

Un altro caso particolare si presenta se decidi di aumentare l'Abilità, soprattutto se avevi dall'inizio il punteggio minimo (8): in questo caso puoi recuperare il punto di Attacco o di Parata che avevi perso per il punteggio minimo. Inoltre ricorda che se il tuo punteggio di Abilità passa da 12 a 13 hai diritto di aumentare di 1 punto i tuoi valori di Attacco o di Parata. Questo aumento è indipendente da quello di cui parleremo ora.

Aumento dei punteggi di Attacco e Parata. Un Personaggio che passa a un Livello superiore ha diritto di aumentare di un punto i suoi PAtt o i suoi PPar e di aumentare così le sue capacità di colpire o di difendersi. Se un Personaggio ha precedentemente scelto di aumentare la sua Abilità, e quindi ha potuto già aumentare o i PAtt o i PPar, ora non può aggiungere rispettivamente un altro PAtt o un altro PPar: se prima ha aumentato l'Attacco ora deve aumentare la Parata, se prima ha aumentato la Parata ora deve aumentare l'Attacco.

Ricorda che i Punti di Attacco non devono mai superare i 18, quelli di Parata i 17. Un combattimento dove tutti i colpi e tutte le parate riescono perfettamente non avrebbe alcun senso!

Ricorda anche che un Personaggio non può aumentare i suoi Punti di Attacco o di Parata se non ha preso parte effettivamente a un combattimento, armi alla mano. Questo vale soprattutto per i Maghi e gli Elfi, i quali amano molto le for-

me di combattimento indiretto: armi da tiro, o formule magiche. In queste condizioni è impossibile che si facciano dei progressi nella tecnica di attacco e difesa, e quindi non si ha il diritto di aumentare i propri punteggi in questi settori. Il Narratore dovrà quindi controllare il Foglio d'Identità del Personaggio, per vedere se dall'ultimo passaggio di Livello ha partecipato a qualche combattimento; se ha vinto o perso non ha alcuna importanza.

In conclusione, quando si passa di Livello:

1. Si lancia 1D6 e si aggiunge il risultato ai punti di Energia Vitale.
2. Si aumenta di un punto una delle cinque qualità a scelta.
3. Si aumenta di 1 il punteggio di Attacco o quello di Parata.

4. L'equipaggiamento

Le regole che troverai in questo capitolo non sono assolutamente obbligatorie. Naturalmente nulla ti impedisce di cercare negli elenchi che seguono gli abiti e le armi che ti sembrano adatti al tuo Personaggio. Ma non è più divertente spedirlo al mercato con pochi soldi in tasca e vedere come se la cava con gli astuti bottegai? Non è più appassionante vedere che si arricchisce avventura dopo avventura, per procurarsi delle ottime armi e una lucente armatura? Potremmo anche popolare il continente di Atlantide con Personaggi dotati di qualità soprannaturali, che saltellano agilmente oltre i fossati benché abbiano addosso pesanti armature; o con arcieri che non sbagliano mai un colpo. Ma alla lunga sarebbe noioso. Per mantenere i Personaggi nei loro limiti umani e terrestri, per far sì che il giocatore possa identificarsi con loro, ti vengono ora proposte queste regole. Purtroppo si tratta di una legge a cui non si sfugge: più si vuole restare aderenti alla realtà, più regole bisogna introdurre. È una cosa di cui ti accorgerai molto presto, appena ti verrà voglia di introdurre delle regole di tua invenzione. Vedrai!
Le regole presentate qui sono di due tipi: ci sono le regole complementari, che precisano e ampliano le regole di base, e che sono presentate normalmente; poi ci sono le regole facoltative, per

giocatori più esperti, che sono affiancate da un filetto. Come sempre puoi decidere tu quali regole seguire, l'importante è che i giocatori si mettano d'accordo esattamente, *prima* dell'inizio della partita.

4.1. Le monete

Quando hai riempito il Foglio d'Identità hai anche tirato a sorte, tra le altre cose, il tuo capitale iniziale (da 70 a 120 Ducati). Grazie a questo denaro ora puoi acquistare armi e altri oggetti utili. Diciamo che sei già in possesso di vestiti, borse , borraccia e altre cose indispensabili; tuttavia troverai lo stesso questi oggetti nelle liste, perché può verificarsi il caso che ti vengano rubati e che tu debba acquistarli di nuovo. Le liste ti dicono inoltre quanto costa e quanto pesa ogni oggetto. L'equipaggiamento di base comprende le cose che un viandante porta di solito con sé, quindi niente corde, torce o altre cose più specifiche.
Il Narratore fa la parte del mercante, e i prezzi in genere sono fissi. Quando compri un oggetto devi sottrarre il prezzo dal tuo capitale e scrivere ciò che resta sul Foglio d'Identità. Questo è il cambio delle monete:
1 Corona = 10 Ducati = 100 Talleri = 1000 Soldi

Mercanteggiare. Al momento dell'acquisto di armi e altre cose si può tentare di tirare sul

prezzo. Il sistema dei prezzi fissi è un'invenzione moderna, e non esiste nel mitico continente di Atlantide. Il Narratore in genere pretende dei prezzi circa il 10% più alti di quelli segnati, poi accetta di abbassarli, ma non sempre, e comunque mai al di sotto del 20%. Un Personaggio con molto Fascino riuscirà a mercanteggiare più facilmente: il Narratore lo sottoporrà a una Prova di Fascino prima di decidere il prezzo.

4.2. I pesi

Tutti gli oggetti segnati sulle liste sono accompagnati da un'indicazione di peso. L'unità di peso è l'oncia (25 grammi). Un'oncia è il peso di una Corona, oppure di 5 Ducati, o di 10 Talleri o di 10 Soldi.
A seconda della loro Forza, i Personaggi possono portare dei carichi più o meno pesanti. Moltiplica i tuoi Punti di Forza × 100: il risultato corrisponderà al numero di once che puoi portare senza che questo diminuisca la tua resistenza fisica o la tua libertà di movimento. Con pesi superiori sarai molto limitato, non potrai correre né saltare, e dovrai restar fermo un Turno di gioco ogni quattro per poterti riposare. Non si può indicare un limite massimo, in quanto una persona è in grado di trasportare, per breve tempo, anche carichi pe-

santissimi: anche qui sarà il Narratore a decidere, indicando anche la riduzione di velocità. Scrivi il Peso trasportabile (Forza × 100) sul Foglio d'Identità. Poi fai la somma di tutti gli oggetti che hai con te (armi, equipaggiamento, ecc.) e scrivi il totale alla voce «Peso trasportato».

4.3. Dai mercanti d'armi

I dati riguardanti le armi si riferiscono tanto alle regole complementari quanto alle regole facoltative. Ciò sarà chiarito nelle spiegazioni.

Armamento

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Coltello	1D6 (1-6)	10	5	0	-5	5
Stiletto*	1D6 + 1 (2-7)	20	20	0	-4	3
Pugnale	1D6 + 2 (3-8)	35	30	0	-2	3
Daga	1D6 + 2 (3-8)	60	40	0	0	2
Randello	1D6 + 2 (3-8)	80	5	-1	-3	6
Accetta*	1D6 + 3 (4-9)	60	45	0	-4	4
Sciabola	1D6 + 3 (4-9)	60	60	0	0	2
Grappino	1D6 + 3 (4-9)	70	45	0	-1	3
Spada	1D6 + 4 (5-10)	80	80	0	0	2
Ascia bipenne	1D6 + 4 (5-10)	120	90	0	3	3

* Queste armi possono anche essere lanciate, v. **Armi da lancio.** Comunque i valori indicati qui sopra si riferiscono a un combattimento normale.

Armi a due mani - riservate ai guerrieri. (Impediscono l'uso dello scudo)

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Bastarda	1D6 + 5 (6-11)	140	100	-2	-3	2
Spadone	1D6 + 6 (7-12)	160	130	-3	-4	3
Martello	1D6 + 6 (7-12)	150	100	-3	-5	4
Ascia da guerra	2D6 + 2 (4-14)	150	180	-4	-6	3

Spiegazioni.

Punti d'Impatto: il primo dato si riferisce al lancio dei dadi più il valore fisso dell'arma, il secondo (tra parentesi) indica il punteggio minimo e massimo ottenibile. Ad esempio con un'ascia da guerra (2D6+2) si lanciano due dadi a 6 facce e al risultato si aggiunge 2; così è possibile ottenere da 4 a 14 PImp.

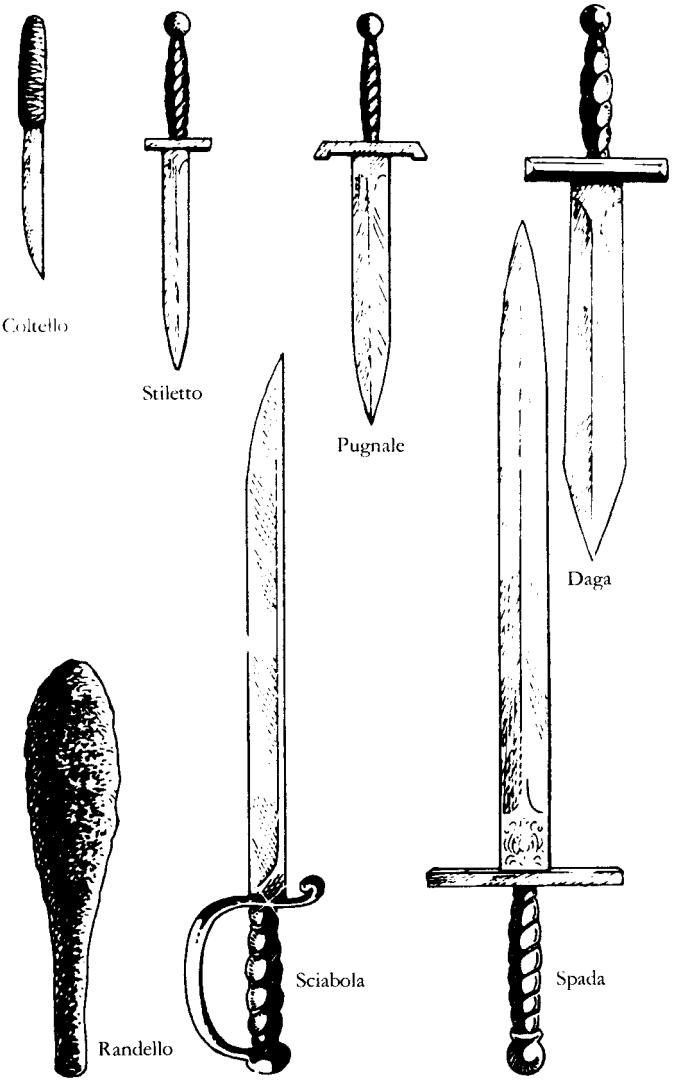
Peso: tutti i dati sono in once.

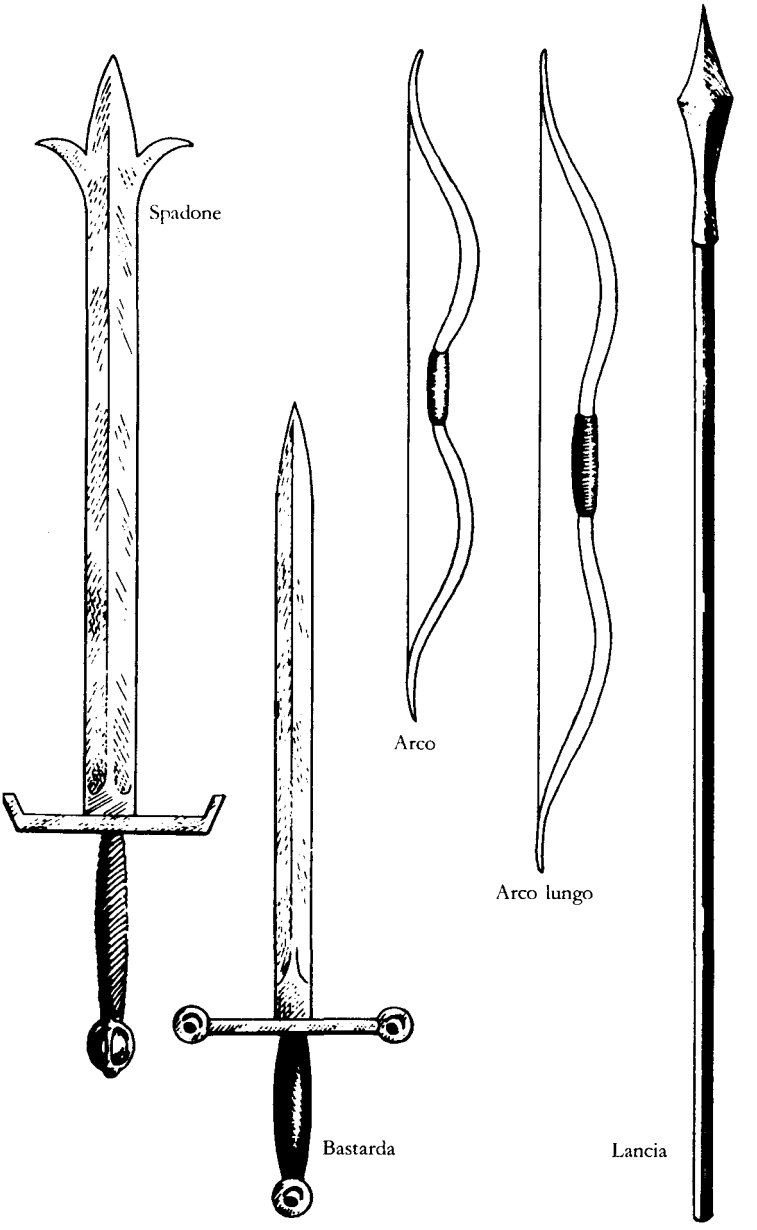
Prezzo: in Ducati.

Attacco: i normali PAtt di un Personaggio vanno diminuiti secondo quanto indicato, se usa quell'arma. Ad esempio un Personaggio che ha 10 PAtt, se usa uno spadone non dovrà fare più di 7 con il D20, altrimenti l'attacco fallisce. Le armi pesanti provocano più danni, ma sono anche più difficili da usare.

Parata: vedi Attacco.

Coefficiente di rottura. Quando un combattente riesce a parare le due armi entrano in contatto, e può essere che una si rompa. Dopo una Parata riuscita i due avversari lanciano ciascuno due dadi a 6 facce (2D6): se il risultato è inferiore o uguale al coefficiente di rottura, l'arma si rompe. Un randello naturalmente si rompe molto più facilmente di una spada. Il combattente a cui si rompe l'arma può continuare con un'altra. Se non ce l'ha (di solito i mostri ne hanno una sola) può tentare di fuggire o combatte a mani nude.


Coltello
Stiletto
Pugnale
Daga
Sciabola
Spada
Randello


Spadone
Arco
Arco lungo
Bastarda
Lancia

4.4. Protezione

Spiegazioni.

Punti di Protezione: corrispondono ai PImp che vengono neutralizzati. Un corpetto imbottito blocca due Punti d'Impatto.

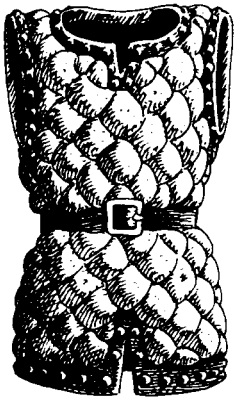
Protezione	Punti di protezione (PPro)	Limitazione della Abilità	Peso (once)	Prezzo
Perizoma	0	0	2	2 Tal
Abiti comuni	1	0	80	20 Duc
Corpetto imbottito	2	0	120	4 Cor
Corpetto di cuoio	3	0	180	8 Cor
Cotta di maglia	4	- 1	320	20 Cor
Corazza a piastre	5	- 1	480	100 Cor
Armatura da cavaliere	6	- 2	900	400 Cor
Scudo	+ 1	0	140	25 Tal

Limitazione dell'Abilità: un'armatura pesante limita i movimenti di un combattente. Un Guerriero che indossa un'armatura da cavaliere perde 2 Punti di Abilità, con una cotta di maglia ne perde 1. Naturalmente questo condiziona le Prove di Abilità e può modificare i valori di Attacco e Parata. Segna il nuovo punteggio sul Foglio d'Identità ma non cancellare quello precedente, che sarà di nuovo valido quando ti togli l'armatura.

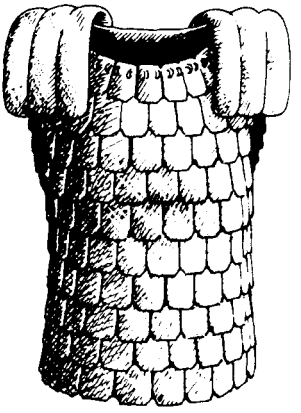
Peso: è espresso in once, ed è puramente indicativo.

Prezzo: anche i prezzi sono indicativi, in quanto possono variare a seconda del materiale usato e della cura nella fabbricazione. Un'armatura da cavaliere (riservata ai Guerrieri) può costare anche tre volte tanto.
Scudo: chi porta uno scudo può aggiungere 1 ai suoi Punti di Protezione. Se un Avventuriero ha un corpetto di cuoio e uno scudo avrà in tutto 3 + 1 = 4 PPro.
Ora che conosci i prezzi e le caratteristiche di armi e armature, vai un po' in giro a fare qualche acquisto! Elimina la sciabola e la cotta di maglia che ti erano stati dati per la tua prima avventura (un baldo eroe non accetta regali!), e cerca di procurarti qualcosa che sia più adatto alla tua reale condizione. In fondo hai appena lasciato il paesello dei tuoi genitori, hai addosso qualche vestito e pochi denari in tasca. Non potresti certo permetterti una cotta di maglia, compra qualcosa di più economico e vai a bere qualcosa alla taverna, in attesa che qualche altro spiantato della tua risma ti proponga qualche missione pericolosa ma remunerativa. Quando avrai messo da parte un po' di soldi potrai procurarti delle armi migliori.

Accetta



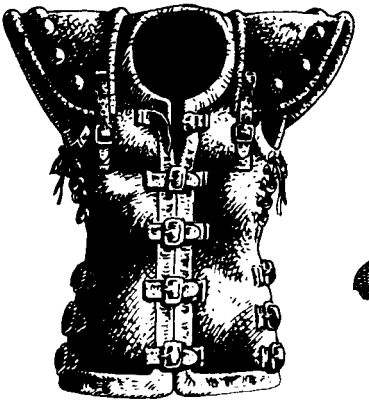
Corpetto imbottito



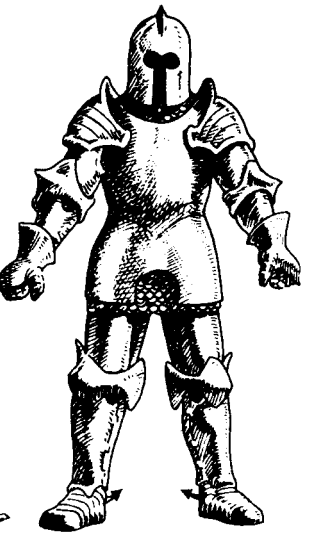
Corazza a piastre

Cotta di maglia

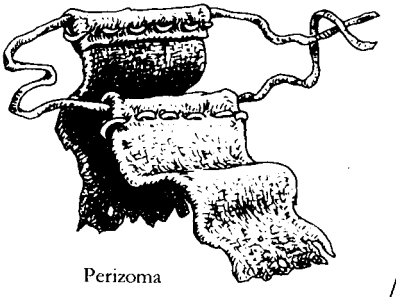
Abiti comuni



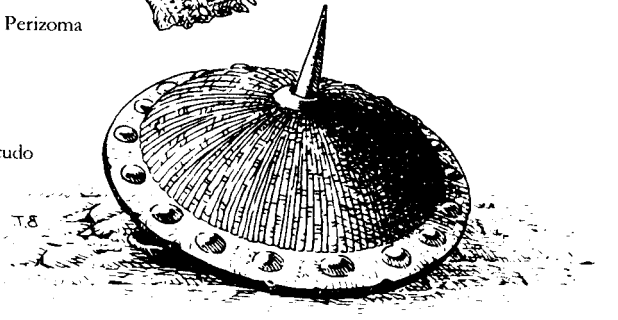
Corpetto di cuoio



Armatura da cavaliere



Perizoma



Scudo

T.8

4.5. Attrezzi, provviste, mantenimento

Dipende solo dalla tua concezione del gioco considerare le regole che seguono come fondamentali o come finezze superflue. Molti giocatori tendono a tuffarsi nell'avventura a testa bassa, senza andar troppo per il sottile. Altri, e sono altrettanto numerosi, considerano fondamentale la precisione dell'atmosfera che si crea intorno a una storia. Ecco un esempio di queste due concezioni.

Dice il Narratore: «Quando arrivate nella città dove dovete incontrare i mercanti, venite a sapere che la carovana arriverà appena fra una settimana».

Siccome la vostra missione consiste nell'accompagnare la carovana attraverso la Piana del Diavolo, un giocatore potrebbe a ragione dire: «Non si potrebbe saltare questa settimana, e riprendere dal momento in cui la carovana riparte?» Questo è il classico tipo di ragionamento «pragmatico». Invece il giocatore più immaginativo dirà: «Solo una settimana? Beh, cominciamo col visitare la città, poi cercheremo un alloggio e un po' di provviste!» A questo punto la settimana di attesa può trasformarsi direttamente in una nuova avventura: i nostri eroi hanno abbastanza denaro per pagarsi una locanda, o devono dormire sotto le stelle rischiando di farsi arrestare per vagabondaggio? Hanno da mangiare o devono rubare qualco-

sa al mercato? Insomma anche i piccoli problemi di ogni giorno hanno un loro aspetto avventuroso, non è detto che si debba star tutto il tempo a combattere con draghi che sputano fiamme!

Per quanto possano essere complete queste liste, non ci sono di certo tutti gli oggetti presenti nei mercati di Atlantide; se vuoi qualche oggetto particolare, chiedilo al Narratore. Ti dirà se è possibile trovarlo e dove, quanto costa e quanto pesa. Se i giocatori decidono di seguire fedelmente le regole devono segnare sul Foglio d'Identità tutti gli oggetti del loro equipaggiamento, perché *quel che non è scritto non esiste!* Se durante il gioco un Personaggio dichiara: «Ho sconfitto il Troll, e il suo tesoro mi appartiene. Ora possiedo 500 Ducati...» il Narratore può interromperlo, dicendo: «Voglio proprio vedere come li porti via, dal momento che non mi risulta che tu abbia comperato uno zaino, o un sacco...»

In taverna:	Prezzo
Birra	5 Sol
Sidro	1 Tal
Vino comune	8 Sol
Vino pregiato	5 Tal
Grappa comune	5 Sol
Grappa invecchiata	5 Tal
Latte	2 Sol
Pane	3 Sol
Pasta al sugo	2 Tal
Carne	5 Tal
Banchetto (4-6 pers.)	5 Duc

Pernottamento:	Prezzo
Pagliericcio in camerata	2 Tal
Letto in camerata	6 Tal
Camera singola	2 Duc
Camera doppia	4 Duc

Abbigliamento:	Peso	Prezzo
Camicia di lino	2	5 Tal
Camicia di seta	2	10 Duc
Tunica grezza	30	1 Duc
Tunica morbida	20	2 Cor
Pantaloni ordinari	20	1 Duc
Pantaloni di lusso	20	15 Duc
Mantello, cappa	40	2 Cor
Cappa su misura	40	25 Cor
Abito	20	5 Tal
Abito di lusso	40	5 Cor
Cappello	10	1 Duc
Zoccoli	50	8 Tal
Sandali	30	4 Tal
Stivali	60	5 Duc
Guanti	10	3 Duc

Equipaggiamento	Peso	Prezzo
Lampada a petrolio	20	3 Duc
Torcia	20	5 Tal
Borsa di cuoio	30	1 Duc
Zaino di cuoio	50	2 Duc
Sacco di tela	15	8 Sol
Acciarino	5	5 Tal
Miccia	5	2 Duc
Amo e filo	1	5 Tal
Coperta	40	2 Duc
Secchio di cuoio	40	2 Duc
Otre con 1 l. d'acqua	45	1 Duc
Petrolio (0,25 l.)	11	5 Tal
Corda (10 m.)	45	2 Duc
Scala di corda (5 m.)	70	7 Duc
Sbarra di ferro	85	10 Duc
Bastone (2 m.)	50	5 Tal
Sega	45	15 Tal
Martello	40	7 Tal
Chiodi da roccia (10)	50	5 Tal
Chiodi (50)	30	15 Tal
Catena (al m.)	60	10 Tal
Posate di stagno	15	5 Tal
Pergamena, penna, inchiostro	6	6 Tal

Provviste	Peso	Prezzo
Carne salata	20	4 Tal
Carne affumicata	20	2 Tal
Salsiccia secca	20	3 Tal
Pane nero	20	1 Tal
Formaggio di capra	20	2 Tal

4.6. Pietre preziose

Se ha un po' di fortuna, il nostro eroe finirà per mettere le mani su qualche gioiello di grande valore. Se il Narratore dice ad esempio: «Hai trovato un diamante da 18 carati», con l'aiuto della tabella potrai sapere il suo prezzo in Ducati. Oppure puoi cambiare le tue monete con una pietra, più facile da trasportare (1 carato = 1/8 di grammo. Il Cullinan, il più grande diamante conosciuto, pesa 530 carati; il diamante grezzo da cui è stato estratto pesava 3106 carati).

Il Narratore può anche lasciare alla sorte il compito di stabilire il tipo e la grandezza della pietra:

1. Per il tipo: il Narratore lancia 2D6 (due dadi a 6 facce) e legge sulla colonna di sinistra (Punti ottenuti) a quale pietra corrisponde il numero uscito.
2. Per la grandezza: il Narratore lancia 1D20, e il risultato dà il numero di carati della pietra.

Pietre preziose

Punti ottenuti	Pietre	Prezzo Ducati per carato
2	Diamante lavorato	60
3	Zaffiro	50
4	Opale	20
5	Diamante grezzo	13
6	Topazio	8
7	Acquamarina	3
8	Onice	5
9	Perle	12
10	Ambra	15
11	Smeraldo	45
12	Rubino	55

4.7. Armi da tiro e da lancio

Il tiro con l'arco e il lancio del coltello presentano qualche difficoltà quando si tratta di stabilire delle regole; entrano in gioco fattori come la lontananza e la grandezza del bersaglio, l'abilità del lanciatore, il fatto che il bersaglio sia in movimento o meno, e molti altri. Ancora una volta bisogna trovare un compromesso tra finzione e realtà. Consideriamo i vari fattori.

Grandezza del bersaglio. Ci sono molti oggetti che possono servire da bersaglio: si va dalla moneta al Dragone Volante. Quindi bisogna fare una classificazione abbastanza rigida, altrimenti è impossibile stabilire delle regole:

molto piccolo: monete, topolini, serpenti, fagiani, gatti, ecc.

piccolo: lupi, daini, coboldi, nani, ecc.

medio: goblin, elfi, orchi, esseri umani, ecc.

grande: cavalli, alci, giganti, troll, minotauri, ecc.

molto grande: portoni, draghi, elefanti, ecc.

È il Narratore che decide in quale categoria mettere un bersaglio. Bisogna anche vedere se un bersaglio è coperto: un Goblin ad esempio è un bersaglio *medio,* ma se metà del suo corpo è riparata dietro un masso, sarà un bersaglio *piccolo*; se spunta solo la testa, *molto piccolo.*

Distanza. Anche questa è suddivisa in 5 categorie:

molto vicino: 2-5 metri
vicino: 6-10 metri
medio: 11-20 metri
lontano: 21-40 metri
molto lontano: 41-60 metri

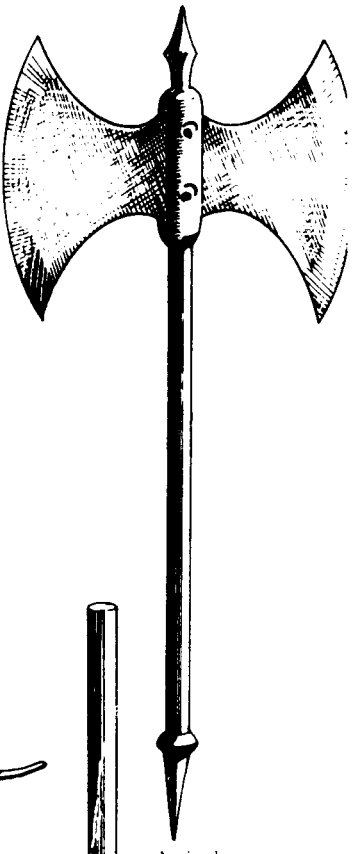
Le armi. Per colpire un bersaglio molto piccolo e molto lontano ci vuole un'arma precisa e potente. Anche il più abile lanciatore di coltelli non può sperare di colpire una moneta a 60 metri. Un Elfo armato di arco lungo può farcela, ma solo se è molto abile e con molta fortuna.

Se un Personaggio vuol fare un tiro o un lancio deve superare una Prova di Abilità. La difficoltà della Prova dipende dalla grandezza e dalla distanza del bersaglio, e inoltre dal tipo di arma; le tabelle che seguono servono proprio a stabilire il grado di difficoltà.

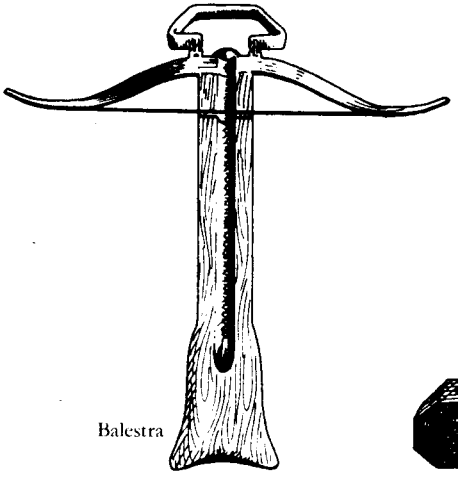
Ad esempio nella tabella «Arco lungo» per un bersaglio «molto piccolo, molto lontano» troviamo scritto «+ 10». Ciò significa che l'arciere deve lanciare 1D20 e aggiungere 10 al numero uscito: se il totale è *inferiore* o *uguale* al suo punteggio di Abilità, la Prova è riuscita, se è superiore la Prova è fallita. Se il suo punteggio di Abilità è ad esempio 13, con il dado non deve fare più di 3: in caso contrario il tiro è sbagliato.

Restrizioni. Il campo di tiro deve essere libero. Un arciere che marcia in coda a un gruppo

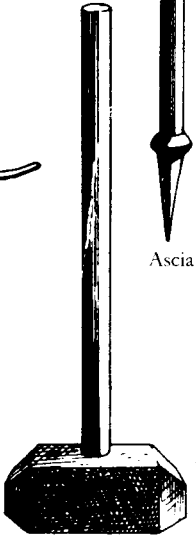
Ascia bipenne



Ascia da guerra



Balestra



Martello

Armi da tiro e da lancio

Arma	Impatto	Peso	Prezzo	Distanza
Stiletto	1 D6+ 1	20	20	10 m
Lancia	1 D6+ 2	60	15	20 m
Accetta	1 D6+ 3	60	45	20 m
Arco	1 D6+ 3	20	45	40 m
Arco lungo	1 D6+ 4	30	50	60 m
Balestra	1 D6+ 4	200	125	60 m
20 frecce per arco		50	2	
20 frecce per balestra		80	4	

1. Stiletto

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
Vicino	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
Medio					
Lontano			fuori portata		
Molto lontano					

2. Lancia

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
Vicino	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
Medio	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1
Lontano					
Molto lontano			fuori portata		

3. Accetta

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 5	+ 3	+ 2	0	0
Vicino	+ 7	+ 5	+ 3	+ 2	0
Medio	+ 9	+ 7	+ 5	+ 3	+ 2
Lontano					
Molto lontano			fuori portata		

4. Arco

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 2	+ 1	0	0	0
Vicino	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
Medio	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
Lontano	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	0
Molto lontano			fuori portata		

5. Arco lungo

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 2	+ 1	0	0	0
Vicino	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
Medio	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
Lontano	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1
Molto lontano	+ 10	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2

6. Balestra

Distanza	Grandezza del bersaglio				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+1	0	0	0	0
Vicino	+2	+1	0	0	0
Medio	+4	+2	+1	0	0
Lontano	+6	+4	+2	+1	0
Molto lontano	+8	+6	+4	+2	+1

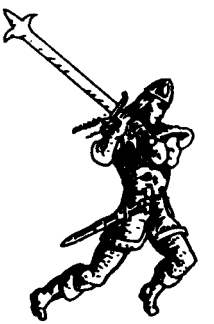
0 = la Prova di Abilità non viene modificata.

di Avventurieri non può tirare contro un Orco che sbuca davanti al gruppo. Per tirare contro un bersaglio che compare improvvisamente a una distanza tra 2 e 10 metri (vicino /molto vicino) bisogna avere l'arma già pronta (stiletto o accetta in mano, arco o balestra carichi). D'altra parte è impossibile tenere un arco costantemente teso, quindi i Personaggi devono informare costantemente il Narratore: «Mentre Alex sfonda la porta io tendo l'arco e indietreggio di un passo».

Se si viene attaccati improvvisamente si perde il tempo di uno Scontro per liberarsi dell'arco, o di un'altra arma di questo genere, per impugnare la spada o la sciabola. Per incoccare una freccia e tendere l'arco si perde il tempo di due Scontri. Vediamo un esempio.

Un Avventuriero sta avanzando lungo un canalone, con in mano la balestra carica, quando viene attaccato da tre Orchi. Il Narratore può dargli il tempo di tirare contro un Orco, ma prima che abbia il tempo di ricaricare gli Orchi gli sono addosso. Nel primo Scontro i mostri attaccano senza che il nostro eroe abbia la possibilità di parare. Potrà difendersi, con la spada in pugno, a partire dal secondo Scontro. Per ricaricare la balestra invece ci vogliono 20 Scontri.

Come vedi l'uso delle armi da tiro e da lancio non è affatto semplice, e d'altra parte non è obbligatorio. Prima di fornire queste armi al tuo Personaggio è meglio fare molta pratica nei combattimenti normali.



5. I Personaggi di Atlantide

I favolosi territori di Atlantide sono popolati da diversi tipi di abitanti: re, nobili, mercanti, artigiani, saltimbanchi, nomadi e mendicanti; ma anche troll, gnomi, fate, unicorni e dragoni. L'elenco potrebbe continuare, ma è meglio fissare l'attenzione sui cinque tipi che ci interessano di più, quelli di cui i giocatori devono indossare i panni per lanciare **Uno sguardo nel buio**: Avventurieri, Guerrieri, Nani, Elfi e Maghi. Di solito si comincia come Avventurieri: si tratta di individui mediamente dotati, con pochi mezzi economici, i quali tentano di far fortuna nelle città, nelle foreste e nei luoghi più sperduti di questo mitico continente. Quando un Avventuriero ha acquisito un certo grado di esperienza in combattimento può diventare Guerriero; oppure può decidere di rinunciare alla promozione, continuando per la sua strada e usando qualità come l'astuzia, il coraggio, l'abilità.

Nani, Elfi e Maghi si nasce, non si diventa: vale a dire che bisogna essere favoriti dalla sorte nel lancio dei dadi, in modo che si verifichino le condizioni necessarie per la nascita di uno di questi tipi. Parleremo ora di Avventurieri, Guerrieri e Nani. Poi dovremo affrontare il discorso della magia, per poter capire qualcosa riguardo agli Elfi e ai Maghi.

5.1. L'Avventuriero

Se un giocatore, al momento di dar vita a un Personaggio, totalizza ai dadi solo dei valori medi, allora quello che ne verrà fuori sarà un Avventuriero. È un Personaggio che ha deciso liberamente di tuffarsi in un'esistenza piena di pericoli, malgrado la natura non lo abbia dotato di eccezionali qualità. Non possiede le capacità occulte dei Maghi e degli Elfi, né l'istinto dei Nani, né la potenza dei Guerrieri.

Eppure questo suo temperamento medio ci permette di identificarci facilmente in lui: in fondo attrae il fatto di affrontare delle situazioni pericolose con i soli mezzi di una persona normale, comune, e cioè con l'astuzia, l'immaginazione, il buon senso e un po' di intelligenza.

Quando hai riempito il Foglio d'Identità ti è stato consigliato di scegliere la vita dell'Avventuriero, e non a caso. È infatti il Personaggio più facile da incarnare, quello che affronta e supera le difficoltà con lo stesso spirito con cui tu affronti i problemi della vita di ogni giorno. Poi, man mano che procede nella sua esistenza, il nostro eroe impara a sviluppare determinate attitudini (strisciare silenziosamente, lanciare il coltello, ecc.) che lo mettono in grado di competere tranquillamente con gli altri Personaggi. Quando ha raggiunto certe condizioni, l'Avventuriero può decidere di diventare Guerriero (vedi il paragrafo seguente).

Regole specifiche. Non esistono delle condizioni particolari necessarie per la creazione di un Avventuriero.
Si può decidere di diventare Avventurieri anche se la sorte (i dadi) offrono la possibilità di dar vita a un Nano, un Mago o un Elfo. Attenzione però, questa scelta è irreversibile, un Avventuriero umano non può più diventare Mago, Elfo o Nano.

Comportarsi da Avventuriero significa seguire soprattutto il buon senso, e non è necessario avere una conoscenza approfondita di tutte le regole.
In breve:
Qualità fondamentali: nessuna.
Pregi: sveltezza e capacità di trarsi d'impaccio.
Difetti: non può usare armi a due mani, né l'armatura da cavaliere.
Energia Vitale iniziale: 30 PV.

5.2. Il Guerriero

Forte e intrepido, il Guerriero è uno dei Personaggi più conosciuti nei territori di Atlantide. Romanzi e leggende sono pieni di descrizioni di queste figure epiche, da Ettore di Troia a Conan il Barbaro, passando per Orlando e Sigfrido. Egli non conosce la paura, e sulla sua parola si può fare assoluto affidamento. Preferisce risolvere i problemi a colpi di spada: le astuzie politiche e l'arte della trattativa non sono il suo forte. Tra tutti i Personaggi è il più facile da guidare. Detesta le sottigliezze della magia, e anche se può usare qualche oggetto magico è assolutamente incapace di lanciare formule e incantesimi.
Un gruppo di Personaggi dev'essere ben contento di avere al suo interno anche un Guerriero. Forse un Nano è più adatto per scoprire una porta nascosta, ma se dietro la porta c'è un mostro in ag-

guato allora il Guerriero è l'uomo che ci vuole. D'altra parte l'unico linguaggio che capiscono Orchi e Goblin è proprio quello della spada, quindi il Guerriero rappresenta un compagno affidabile e sicuro.

Regole specifiche. Un Guerriero deve avere molti Punti di Coraggio e di Forza, almeno 12. Ciò significa che quando si lancia di D6 per stabilire queste due qualità, bisogna fare almeno 5 (vedi il paragrafo *2.1. Le qualità*); in questo modo si può dar vita a un Guerriero. Anche un Avventuriero può diventare un Guerriero, ma prima i suoi punteggi di Coraggio e di Forza devono salire a 12. Ad esempio un Avventuriero che abbia Coraggio 11 e Forza 12, appena passa al Livello 2 può aumentare di un punto il Coraggio e automaticamente diventare Guerriero. Questo dà il diritto di usare armi a due mani e di indossare l'armatura da cavaliere, privilegi riservati ai Guerrieri. Chi rinuncia al titolo di Guerriero per tornare ad essere un semplice Avventuriero, deve abbandonare naturalmente questi due privilegi.

In breve:

Qualità fondamentali: Coraggio e Forza almeno 12 punti.

Pregi: può utilizzare tutte le armi e tutte le armature.

Difetti: nessuna attitudine alla magia.

Energia Vitale iniziale: 30 PV.

5.3. Il Nano

C'è una lunga tradizione di racconti macabri sulla comparsa dei Nani: come i loro crudeli cugini, i Giganti, sarebbero usciti dalla carne di Ymir, il gigante universale, dopo la sua morte. È passato

molto tempo da quando gli Elfi Neri (così venivano chiamati un tempo) sono diventati quelli che noi chiamiamo Nani, con il loro carattere fiero ma in fondo gentile.
I Nani sono alti fino a 1,40 m (le Nane 1,30); sono forti, tenaci, di costituzione fisica estremamente robusta. Sono specialisti in miniere e fucine; sono di carattere schietto e leale, ma sono talmente attratti dall'oro e dalle pietre preziose che sarebbero capaci, per brama di ricchezza, di dimenticarsi del loro più vecchio amico. Hanno un

istinto particolare che gli permette di individuare oggetti preziosi e porte e aperture nascoste.
I membri di questo piccolo popolo si vestono con abiti di stoffa grossolana, a colori smorti. L'armatura che preferiscono è la cotta di maglia; rinunciano volentieri all'armatura pesante perché sanno che avrebbero un'aria ridicola. Di solito portano dei berretti di feltro, ma in combattimento usano elmi ornati di corna. Le armi preferite sono l'ascia bipenne e il martello da fabbro: non possono adoperare le armi a due mani.
Regole specifiche. I Nani devono avere un punteggio alto di Forza e di Abilità (almeno 12). Non si può diventare Nani, bisogna nascere così. Possiedono una notevole Energia Vitale iniziale, 35 PV, sono quindi più resistenti di Avventurieri e Guerrieri. Il Nano è un combattente intrepido e possente; in più, grazie al suo istinto, rende molti servigi ai suoi compagni.
A causa della loro statura, i Nani subiscono una limitazione nei combattimenti: quando usano un'arma della categoria 1D6+4 (spada, ascia bipenne) devono usare tutt'e due le mani, il che gli impedisce di tenere ad esempio uno scudo. Il resto rimane invariato.
L'istinto dei Nani. Riescono a *fiutare* i tesori nascosti e le aperture segrete. Un Nano che sta cercando le tracce di un tesoro o di una porta nascosta può chiedere al Narratore: «Sento che c'è una porta, qui?» o «un tesoro?» (non può chiedere

entrambe le cose). Poi il Nano lancia 3D6 e fa la somma dei punti. In precedenza il Narratore ha attribuito ai tesori e alle porte nascoste un valore da 6 a 16. Se il totale dei dadi raggiunge o supera il numero fissato dal Narratore, e se lì c'è effettivamente qualcosa di segreto, la risposta sarà: «Sì, senti qualcosa». Allora il Nano chiederà: «Sul muro a ovest?», e il Narratore risponderà «acqua», «fuoco», «fuochino» finché la porta non sarà scoperta, a meno che qualche imprevisto non interrompa le ricerche. Il Narratore è obbligato a dire la verità nelle risposte che dà al Nano.
Il Narratore deve dare dei valori più elevati ai tesori e alle porte più difficili da trovare; qualche Tallero nascosto sotto un materasso avrà un valore irrisorio, è ovvio.
Se il Nano, lanciando i dadi, non ottiene i punti sufficienti il Narratore dirà: «No, qui non senti niente». Il che non impedirà magari ai nostri eroi di perquisire a fondo l'ambiente: ma senza l'aiuto del Narratore sarà difficile che trovino qualcosa.
Se un Nano è interessato sia a un tesoro che a una porta segreta deve lanciare due volte i dadi e condurre le due ricerche separatamente. Il Narratore che si aspetta l'arrivo di un Nano per un'avventura **In gruppo**, deve assolutamente stabilire i valori delle porte e dei tesori nascosti. Le probabilità di fare almeno 6 con tre dadi toccano il 95%, per fare 16 scendono al 4,6%.
Il Narratore è tenuto a dire sempre la verità al

Nano. Se il Nano riesce a fiutare la presenza di qualcosa che il Narratore non vuole assolutamente che venga scoperto, quest'ultimo può far intervenire un mostro che disturbi le ricerche e metta in fuga il Nano e i suoi compagni. In ogni caso il Narratore non può permettersi di rispondere negativamente al Nano se questo ha ottenuto il punteggio necessario.

In breve:

Qualità fondamentali: Forza e Abilità almeno 12 punti.

Pregi: vitalità e intuizione.

Difetti: nessuna attitudine alla magia; non possono usare le armi a due mani né l'armatura da cavaliere.

Energia Vitale iniziale: 35 PV.

5.4. Introduzione alla magia

Se un giorno vai a trovare un amico e trovi solo un pesce rosso in un acquario, difficilmente ti verrà da pensare che quell'animale, silenzioso e melanconico, è in realtà il tuo amico, un tempo così allegro e vivace. In Atlantide invece la cosa non ti stupirà affatto, perché qui la gente è abituata a sentir raccontare le fantastiche azioni dei maghi e a vedere con i suoi occhi gli strabilianti effetti degli incantesimi degli Elfi.

Nessuno può dire in cosa consiste l'essenza di questo potere, la natura di questo fluido astrale. Alcuni la possiedono, altri no. I predestinati possono perfezionare la loro capacità ed estenderla addirittura agli oggetti che li circondano. Quelli che non ce l'hanno non potranno mai ottenerla, neanche a prezzo di sforzi immani. Due tipi di Personaggi possiedono delle doti magiche, gli Elfi e i Maghi, oltre ad alcuni mostri che popolano il continente di Atlantide: Coboldi, Sfingi, Demoni e qualche altro. Tutti gli altri possono avere dei poteri magici ma solo se legati a un oggetto, ad esempio una chiave fatata, o una bacchetta che rende invisibili.

Maghi ed Elfi possiedono invece un tesoro di formule magiche.

Per imparare queste formule i Maghi hanno fatto dei lunghi studi presso le Accademie di Scienze Occulte; gli Elfi invece le hanno ereditate dai loro genitori. Quindi dispongono di queste facoltà soprannaturali in modo molto naturale, senza aver dovuto faticare, ma in compenso non potranno mai raggiungere gli stadi più perfezionati della magia. A questi può arrivare solo un Mago, dopo un lungo e faticoso cammino di studi.

Quando un Mago o un Elfo vuol pronunciare una formula magica, deve concentrarsi un istante e poi nutrire le parole che dice con una parte della sua Energia Astrale. Una volta pronunciata, una formula non può essere ritirata a meno che il

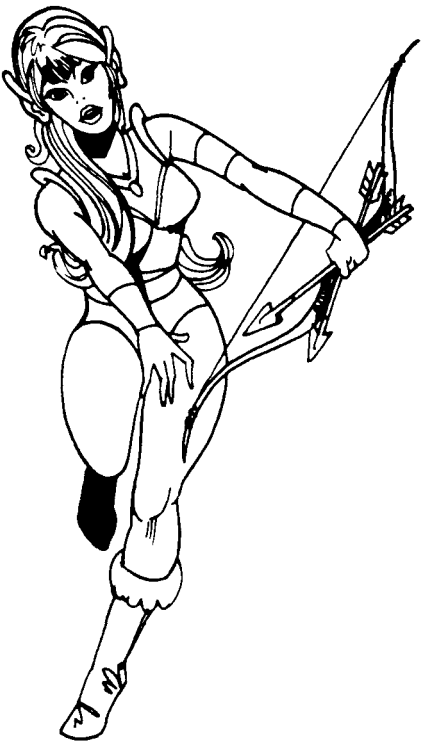
Mago non la pronunci all'inverso, spendendo la stessa quantità di Energia Astrale che aveva impiegato prima. Questa regola annulla solo le proprie formule, per neutralizzare i sortilegi lanciati da un altro ci vuole una formula speciale.
L'Energia Astrale ha molti punti di contatto con l'Energia Vitale: Maghi ed Elfi dispongono all'inizio di una certa riserva di Punti di Energia Astrale (PA). Ogni volta che pronunciano una formula magica ne perdono una certa quota, e per recuperare i punti perduti hanno bisogno di quiete e di riposo. In altri termini l'Energia Astrale si recupera solo tra un'avventura e l'altra, mai durante l'azione. Vediamo un paio di esempi della vita di un Mago.
1. Un gruppo di Personaggi, tra cui un Mago, è inseguito da una banda di Orchi; fuggono attraverso una porta aperta, il Mago aspetta che l'ultimo dei suoi compagni sia passato e poi appoggia una mano sulla serratura mormorando: **«Claudibus Clavistibor: chiusura e sbarramento!»** L'uso di questa formula toglie al Mago 6 PA, che vanno sottratti a quelli disponibili. Grazie all'incantesimo la porta rimane chiusa per un certo numero di Turni di gioco: gli Orchi non possono aprirla con la forza, possono solo neutralizzare l'incantesimo o aspettare che l'effetto della formula finisca.
2. Il Mago e i suoi compagni procedono a tastoni in un passaggio buio. Nessuno ha una torcia,

quindi chiedono al Mago di fare un po' di luce. **«Lumen et candela: squarcia le tenebre e l'oscurità!»** esclama il Mago, e nella mano gli appare una sfera luminosa come una torcia. Per ogni Turno di gioco che la luce resta accesa, il Mago perde un Punto di Energia Astrale.
Più avanti troverai un elenco completo delle formule magiche e dei loro effetti.
Se un Mago non ha più Punti di Energia Astrale sufficienti per pronunciare una data formula, deve rinunciare. Le formule dovrebbero essere imparate a memoria, ma il Narratore si mostrerà tollerante con chi è appena iniziato alla magia, permettendogli di consultare l'elenco completo; ma ad un Mago di Livello avanzato questo non sarà più possibile, anche perché l'efficacia di una formula dipende molto spesso dal fatto che sia pronunciata in tempo. Esempio:
Narratore: «State procedendo in una galleria buia quando da un anfratto salta fuori un Dragone!»
Mago: «Haha! e io gli lancio contro un **Fulminictus: colpo di morte!**» Prova a immaginare se invece avesse detto: «Posso vedere un momento il volume *Le regole?* Mi pare che esista una formula che andrebbe bene, vediamo un po'..» Se non è verosimile il fantastico non funziona, e qui il Dragone avrebbe già mangiato i nostri eroi.
Vestire i panni di un Personaggio dotato di poteri magici rappresenta un'esperienza molto appassionante, anche se non sempre facile. Vediamo

dunque più da vicino questi due tipi.

5.5. L'Elfo

Purtroppo non sappiamo nulla sull'origine degli Elfi Bianchi, su questi esseri luminosi figli del sole e della nebbia da cui discendono gli Elfi che conosciamo noi oggi.



Il loro habitat preferito sono le foreste di latifoglie, non troppo fitte. D'altra parte sono esseri molto curiosi e aperti, e girano un po' dappertutto. Maschi o femmine, gli Elfi hanno la corporatura degli esseri umani, ma più leggera e sottile; potrebbero sembrare degli adolescenti, se non avessero delle lunghe orecchie appuntite. Amano la danza, la musica, la poesia e i compiacimenti raffinati. Il loro linguaggio è spesso intriso di una sottile ironia, per cui bisticciano molto spesso con i Nani.

Le loro concezioni etiche non prevedono il rispetto dei beni altrui, e d'altra parte tesori e ricchezze non hanno per loro quasi nessuna importanza. Prendono ciò che gli serve e regalano ciò di cui non hanno bisogno, ed è solo la curiosità e il gusto dell'avventura a trascinarli in ogni sorta di folli imprese. A nessuno di loro verrebbe in mente di associarsi ad una confraternita per perfezionare le sue facoltà magiche. Questo è il motivo per cui la loro Energia Astrale aumenta più lentamente di quella dei Maghi. In combattimento preferiscono armi leggere e veloci, stiletti, pugnali e l'arco lungo, che usano con molta abilità.

Regole specifiche. Un Elfo deve avere un punteggio elevato di Intelligenza e Abilità (almeno 12). Elfi non si diventa, bisogna nascere così. La loro Energia Vitale assomma a 25 punti, ma in più hanno 25 Punti di Energia Astrale. Quando un Elfo passa a un Livello superiore può sceglie-

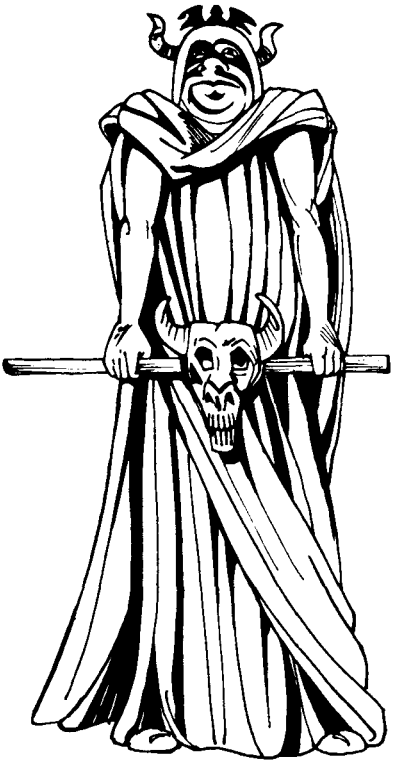
re se aumentare la sua Energia Vitale o quella Astrale. Gli Elfi non possono utilizzare tutte le formule magiche che hanno effetto in Atlantide, devono limitarsi a quelle a loro riservate, mentre i Maghi possono usare anche quelle degli Elfi. Nell'elenco delle formule magiche che troverai più avanti, le prime sette sono quelle riservate agli Elfi.
Questi esseri non possono indossare l'armatura da cavaliere né usare le armi a due mani, ma non hanno altre limitazioni.

In breve:

Qualità fondamentali: Intelligenza e Abilità almeno 12 punti.
Pregi: attitudine alla magia.
Difetti: conoscono solo una parte delle formule magiche. Non possono usare le armi a due mani né l'armatura da cavaliere.
Energia Vitale iniziale: 25 PV.
Energia Astrale iniziale: 25 PA.

5.6. Il Mago

I Maghi sono Personaggi un po' particolari, in quanto non agiscono per brama di ricchezze, né per gusto dell'avventura, bensì per un profondo desiderio di conoscenza e di perfezione.
Di solito, nelle storie d'avventura, la figura del Mago è spesso ridotta a una specie di ciarlatano



pirotecnico che all'ultimo momento viene in aiuto degli altri eroi, quelli veri. In Atlantide le cose stanno un po' diversamente: il Mago esercita la sua arte come uno scienziato coltiva la sua disciplina, e ben difficilmente uno di loro si farà convincere a partecipare a un'avventura se in prospettiva non c'è la possibilità di fare qualche inte-

ressante scoperta nel campo della magia. Un Mago non disprezza di certo l'oro o le pietre preziose, ma per lui sono solo il mezzo per pagarsi un soggiorno di studio presso qualche Accademia di Scienze Occulte. Qui i fuguri Maghi cominciano a studiare fin dalla più tenera età. I vecchi Maestri accettano solo quelli che hanno già dentro di sé il dono, gli altri sono scartati senza pietà. Dopo lunghi anni di studio i giovani Maghi vengono mandati in giro per il mondo ad acquistare esperienza, ma ogni tanto tornano indietro per approfondire gli studi, fino al momento in cui non sono in grado di aprire una loro Accademia.

Quando lascia l'Accademia per la prima volta, il Mago deve sottoporsi alla cerimonia della consacrazione magica. Nel corso di un rito solenne riceve la bacchetta magica, e sul palmo della mano sinistra gli viene tatuato il simbolo della confraternita: ma l'evento più importante avviene *dentro* di lui, perché alla fine della cerimonia il suo corpo viene pervaso dall'Energia Astrale, questo potere misterioso che i semplici umani non possono conoscere.

Regole specifiche. Il Mago deve avere almeno 12 punti di Intelligenza e di Fascino. Non è certo la persona più adatta per un combattimento corpo a corpo, in quanto le sue forze sono quelle soprannaturali. Per lui armi e armature non hanno molto senso, e così pure le tecniche belliche. Ol-

tre alle formule magiche sa tuttavia usare lo stiletto e può anche menare qualche buona bastonata con la bacchetta magica. La sua costituzione fisica è l'opposto di quella del Guerriero, è tutto meno che robusto: la sua Energia Vitale iniziale è appena di 20 PV, ma in compenso dispone di 30 PA. Quando passa a un Livello superiore può scegliere quale delle due energie aumentare ma, a differenza degli Elfi, il Mago ha anche un'altra possibilità di aumentare i suoi PA: dopo aver concluso due avventure può ritirarsi in meditazione presso un'Accademia, dove recupererà parte della sua Energia Astrale. La tassa di iscrizione da pagare in Corone dipende dal numero di PA che vuol recuperare. Ogni Punto di Energia Astrale costa 49 Corone. Vediamo un esempio. Un Mago raggiunge il Livello 2, quindi può migliorare il suo Foglio d'Identità. Decide innanzitutto di aumentare di un punto la sua Intelligenza. Poi lancia il D6 e ottiene 4: questi punti li aggiunge alla sua Energia Astrale; poi, siccome ha guadagnato durante l'avventura 70 Corone, decide di investirne 49 per acquistare ancora un PA. In questo modo i suoi poteri dureranno di più nella prossima avventura.

In breve:

Qualità fondamentali: almeno 12 Punti di Intelligenza e di Fascino.

Pregi: molta Energia Astrale e attitudine alla magia.

Difetti: non può indossare armature con più di 2 PPro. Non porta armi tranne lo stiletto e la bacchetta magica.
Energia Vitale iniziale: 20 PV.
Energia Astrale iniziale: 30 PA.

5.7. Le formule magiche

In Atlantide esistono due tipi di formule magiche, quelle per gli Elfi e quelle per i Maghi. Mentre i Maghi possono usare anche quelle degli Elfi, questi devono limitarsi a quelle loro riservate. Nell'elenco che segue le prime 7 formule sono quelle degli Elfi, poi vengono quelle dei Maghi.
Gli effetti delle varie formule sono molto diversi tra loro: alcune funzionano sempre e comunque, altre sono di esito più incerto. Il successo di una formula magica dipende in larga misura dalla resistenza o dalla fragilità della vittima. Solo un Mago molto potente riuscirà a dominare, con il solo uso della magia, un mostro pericoloso; un giovane Mago appena iniziato saprà sicuramente trasformare un topo in una rana, ma provi a fare lo stesso scherzo a un Troll! L'unica cosa che otterrà sarà di renderlo furibondo. I PA investiti da un Mago in una formula che però fallisce sono considerati perduti; ed è compito del Narratore decidere come reagisce la vittima al mancato sortilegio.

Molte formule magiche hanno un effetto limitato nel tempo, che noi misureremo in Scontri di combattimento o in Turni di gioco: uno Scontro dura finché entrambi i combattenti hanno avuto la possibilità di fare un Attacco e una Parata (vedi *2.4. Il combattimento*); un Turno di gioco dura 5 minuti di tempo fittizio (vedi *2.5. I Turni di gioco*). Nella descrizione delle formule si farà spesso riferimento alla Classe di appartenenza dei mostri. Si tratta di un criterio che consente di valutare la diversa potenza e pericolosità dei mostri stessi (un Ratto appartiene alla Classe 2, un Goblin alla Classe 5). Comunque se ne parlerà più avanti, al capitolo *6. I mostri di Atlantide.*

Spiegazioni sulle formule:

a) *La formula:* ad esempio «**Fulminictus: colpo di morte!**» sono le parole che il Mago o l'Elfo devono dire. Dopo qualche avventura bisogna conoscerle a memoria; si ha comunque il diritto di consultare il libro per vedere esattamente gli effetti prodotti. Questo tempo non incide sul Turno di gioco.

b) *Descrizione ed effetto:* viene spiegato cosa succede quando si pronuncia la formula.

c) *Tecnica:* cosa bisogna fare (gettare i dadi, o altro) nella pratica del gioco per trasferire gli effetti della formula nella vicenda fantastica.

d) *Costo:* il numero di PA che vengono tolti al Mago.

e) *Distanza:* il numero di metri entro cui la formula ha effetto. (Distanza O significa che il Mago dev'essere in contatto con l'oggetto o con la vittima.)
f) *Durata:* è il tempo di efficacia della formula. Ci sono magie permanenti che possono essere neutralizzate solo da una contro-formula; altre che dopo un po' si esauriscono (la durata indicata è quella massima).

5.8. Le formule per gli Elfi

Possono essere utilizzate anche dai Maghi.

I. Balsamon et Medicina: guarigione repentina!

Descrizione ed effetto: provoca una guarigione magica che fa recuperare tutti i punti di Energia Vitale. La formula funziona sempre.
Tecnica: l'Elfo pone la mano sulla fronte del ferito e pronuncia la formula. Maghi ed Elfi possono anche guarire se stessi. L'Energia Vitale non può comunque salire oltre il punteggio iniziale.
Costo: 1 PA per ogni PV recuperato.
Distanza: 0.
Durata: permanente.

II. Lumen et Candela: squarcia le tenebre e l'oscurità!

Descrizione ed effetto: si produce una luce magica.

Riesce sempre.
Tecnica: L'Elfo pronuncia la formula schioccando le dita, e subito gli compare in mano una sfera luminosa quanto una torcia. Finché dura l'effetto, la sfera si libra qualche millimetro sopra la mano dell'Elfo. Non si può comandare a distanza.
Costo: 1 PA per ogni Turno di gioco.
Distanza: 0-10 metri (la luce si espande in un raggio di 10 m).
Durata: vedi Costo.

III. Foramen Foraminor: varco, passaggio e apertura!
Descrizione ed effetto: Maghi ed Elfi possono aprire porte e altri passaggi chiusi da serrature o meccanismi. Prima di usare la formula bisogna scoprire esattamente il luogo dove si trova l'apertura. Funziona sempre.
Tecnica: mentre pronuncia la formula l'Elfo tocca tre volte la serratura; questa si apre immediatamente, oppure il catenaccio scivola di lato. A questo punto la porta può venir aperta da chiunque.
Costo: 8 PA.
Distanza: 0.
Durata: permanente.

IV. Protectio Armatura: riparo e copertura!
Descrizione ed effetto: l'Elfo gode, per un tempo limitato, della protezione di un'armatura invisibile.
Tecnica: l'Elfo si pone la mano sul petto mentre pronuncia la formula. Immediatamente intorno a

lui si forma uno schermo magico che aumenta di 4 punti i suoi valori di Protezione, senza tuttavia appesantirlo nei combattimenti. Questo schermo va alimentato continuamente con PA, altrimenti svanisce all'istante.
Costo: 2 PA per ogni Scontro.
Distanza: 0.
Durata: dura finché l'Elfo la alimenta con la sua Energia Astrale.
Esempio: un Elfo dei boschi, sorpreso in combattimento, pronuncia il suo «**Protectio Armatura: riparo e copertura!**». Fintanto che impiegherà la sua Energia Astrale il suo corpetto di cuoio (PPro: 3) sarà rinforzato dai 4 PPro dello schermo magico. Vale a dire che ben 7 PImp inferti dall'avversario verranno così neutralizzati.

V. Vanitar Visibili: nulla si vede più!

Descrizione ed effetto: l'Elfo può far sparire se stesso o i propri compagni per un tempo limitato, ma attenzione! non può farlo durante un combattimento, eventualmente solo prima.
Tecnica: la formula viene pronunciata socchiudendo gli occhi, e fa diventare subito invisibili. Durante questo tempo non si può combattere, però si può preparare un tranello o esplorare un ambiente senza essere visti. Se altre persone vogliono diventare anch'esse invisibili, devono tenersi in contatto fisico, diretto o indiretto, con l'Elfo: devono camminare accanto a lui, ad esempio te-

nendosi per mano.
Costo: 2 PA per persona per Turno di gioco.
Distanza: 0.
Durata: 5 Turni, più il numero corrispondente al Livello dell'Elfo o del Mago.
Esempio: un Elfo di Livello 4 può rendere invisibile sé e i suoi compagni al massimo per 9 Turni di gioco (5+4), sempre che abbia sufficienti Punti di Energia Astrale. Se poi vuole ripetere di nuovo la formula, deve lasciar passare almeno 3 Turni di gioco.

VI. Fulminictus: colpo di morte!
Descrizione ed effetto: è una specie di colpo lanciato con un'arma magica, in grado di attraversare qualsiasi armatura.
Tecnica: mentre pronuncia la formula l'Elfo punta il dito, o un'arma, contro l'avversario e lo guarda fisso. Poi lancia 3D6 e aggiunge al risultato il numero corrispondente al suo Livello. Il totale rappresenta i PFer da togliere immediatamente all'Energia Vitale dell'avversario.
Costo: 1 PA per ogni PFer. Se il totale (dadi più Livello) è maggiore dei PA dell'Elfo in quel momento, si conteranno tanti PFer quanti sono i PA.
Distanza: 7 metri.
Durata: permanente.
Esempio: Un Elfo di Livello 2 è attaccato da un Gigante. Allora pronuncia la formula e poi lancia

tre dadi a 6 facce (risultato: 3+2+5 = 10). Aggiunge 2 (il suo Livello) e ottiene 12. Questi sono i PFer che vanno sottratti all'Energia Vitale del Gigante. Se l'Elfo aveva solo 8 PA al momento di pronunciare la formula, il Gigante perderà solo 8 Punti di Energia Vitale.

VII. Filoides Sodalis: incanto d'amicizia!

Descrizione ed effetto: con questa formula si possono stregare i nemici, i quali credono a quel punto di aver di fronte un sicuro alleato. Una volta stregato il nemico dipende completamente dall'Elfo. Finché non viene liberato da una contro-magia, vorrà stare sempre insieme al suo nuovo padrone. Gli confiderà qualsiasi segreto, gli porterà i bagagli, si incaricherà di fare tutti i servigi che gli saranno richiesti. Tuttavia non gli si potrà chiedere di uccidersi, o di affrontare un avversario troppo superiore di forze.

Tecnica: l'Elfo guarda l'avversario negli occhi e pronuncia la formula. Si scontrano la forza magica dell'Elfo e quella del mostro, suo avversario. Il mostro lancia 3D6 e aggiunge al risultato il numero della sua Classe; l'Elfo lancia il D6 un numero di volte corrispondente a quello del suo Livello +1, poi aggiunge al risultato i suoi Punti di Fascino (un Elfo di Livello 1 lancia 2 dadi, un Elfo di Livello 2 lancia 3 dadi, ecc.). Se il totale complessivo dell'Elfo è superiore a quello del mostro, l'incantesimo è riuscito.

Costo: 8 PA per avversario.
Distanza: 5 metri.
Durata: permanente.
Esempio: l'Elfo Randar (Fascino 13; Livello 3) vuole stregare un Goblin (Classe 5). Il Goblin lancia 3 dadi, risultato: 3+6+4 = 13. Aggiunge il numero della sua classe (5), e il totale è 18.
Randar ha diritto di lanciare 4 dadi (Livello 3+1 = 4), da cui esce 2+2+1+5 = 10. A questi Randar aggiunge i suoi Punti di Fascino (13), così ottiene 23 e riesce a stregare il mostro, che d'ora in poi obbedirà ai suoi ordini.

5.9. Le formule per i Maghi

Queste formule non sono conosciute dagli Elfi.
VIII. Claudibus Clavistibor: chiusura e sbarramento!
Descrizione ed effetto: questa formula è una specie di catenaccio magico. Una porta chiusa in questo modo non si può aprire che con l'aiuto di una contro-magia o con un lancio di dadi fortunato.
Tecnica: il Mago chiude la porta, poi la tocca tre volte con la mano pronunciando la formula. A questo punto lancia 3D6: i tre numeri usciti rappresentano una specie di codice magico. Per aprire la porta l'avversario deve lanciare gli stessi tre numeri (anche non nello stesso ordine). L'avver-

sario ha diritto di lanciare i dadi una volta ogni Turno di gioco. Quando il sortilegio è spezzato o finisce, la porta si apre senza difficoltà.
Costo: 6 PA.
Distanza: 0.
Durata: dipende dal Livello del Mago: il numero massimo di Turni di gioco in cui la porta resta bloccata è dato dal Livello del Mago moltiplicato per 2 (se il Mago è di Livello 1, la porta è bloccata per 2 turni; se è di Livello 2, è bloccata per 4 turni, ecc.).

IX. Saxa Medusa: pietra, macigno e roccia!
Descrizione ed effetto: il Mago può rendere uno o più avversari immobili come la pietra.
Tecnica: il Mago fissa il suo avversario mentre pronuncia la formula. Per avere successo deve ottenere ai dadi un numero superiore a quello della Classe cui il mostro appartiene. Il Mago lancia tante volte il D6 quanto è il numero del suo Livello +1. (Un mago di Livello 1 lancia 2D6, di Livello 2 lancia 3D6, di Livello 3 lancia 4D6, ecc.) Un avversario pietrificato può essere attaccato senza pericolo, ma non può neanche essere ferito in quanto è duro «come la pietra».
Se vuole pietrificare più di un avversario, il Mago deve fare la somma dei numeri della Classe di tutti gli avversari: il totale dà il numero da superare con i dadi.
Costo: 13 PA.

Distanza: 5 metri.
Durata: 5 Turni, più il Livello del Mago.

X. Pobranebòs: orrore, tremore e terrore!
Descrizione ed effetto: con questa formula il Mago demoralizza l'avversario, al punto da farlo fuggire o arrendere.
Tecnica: il Mago pronuncia la formula guardando l'avversario dritto negli occhi. L'incantesimo funziona solo se il punteggio di Intelligenza del Mago, aggiunto al suo Livello, raggiunge o supera il punteggio di Coraggio dell'avversario; inoltre il Mago deve superare una Prova di Fascino (vedi *2.2. Le Prove*). Se l'incantesimo riesce l'avversario se la darà a gambe. Nel caso che si arrenda, sarà talmente terrorizzato da non riuscire a rispondere a un eventuale interrogatorio. Quando la formula cessa il suo effetto non si ricorderà più di niente e tornerà a comportarsi come prima.
Costo: 20 PA.
Distanza: 7 metri.
Durata: 5 Turni, più il Livello del Mago.

XI. Omnia Delenda: rovina tremenda!
Descrizione ed effetto: questa formula permette al Mago di trasformare uno dei suoi compagni in una vera e propria macchina da guerra! Se l'avversario viene abbattuto prima che l'incantesimo svanisca, il Mago deve calmare il suo compagno in modo che nella sua furia distruttrice non si ri-

volga contro i suoi amici.
Tecnica: il Mago tocca il Personaggio scelto mentre pronuncia la formula. Il fluido magico passa allora nel suo corpo, ed egli si trova a veder aumentati di 4 punti i suoi valori di Coraggio, Forza, Attacco e Parata. Per riuscire a calmare il suo amico dopo il combattimento il Mago deve superare una Prova di Fascino. Se fallisce, l'amico stregato comincerà a combattere contro uno dei propri compagni finché l'incantesimo non finisce.
Costo: 7 PA.
Distanza: 0.
Durata: 9 Scontri, più il Livello del Mago.
Esempio: prendiamo il nostro vecchio amico Alrik (Coraggio 9; Forza 10; Attacco 11; Parata 8), e supponiamo che venga stregato dal Mago che lo accompagna nella sua avventura. Improvvisamente i punteggi di Alrik salgono di 4: Coraggio 13; Forza 14; Attacco 15; Parata 12. Oltre ad avere maggiori probabilità di successo negli Attacchi e nelle Parate, avrà anche diritto a 2 PImp supplementari grazie al suo Punteggio di Forza (vedi *3.3. Passaggio di Livello*).

XII. Ex Oculis Sensibilia: leggo dentro di te!
Descrizione ed effetto: questa formula permette al Mago di captare i sentimenti di un'altra persona. Può sapere se chi gli sta davanti ha un atteggiamento favorevole, neutro o ostile nei suoi confronti, e se reagirà con coraggio, aggressività o

vigliaccheria. Non è possibile tuttavia leggere dettagliatamente nel pensiero.
Tecnica: l'essere su cui il Mago vuole esercitare il suo potere deve trovarsi nel suo campo visuale, ma non è necessario che lo guardi in faccia. Il Mago si concentra su quella persona mentre mormora la formula, poi deve sottoporsi a una Prova di Intelligenza. Se la supera scoprirà subito l'atteggiamento del suo interlocutore.
Costo: 5 PA.
Distanza: 20 metri.
Durata: 10 secondi.

XIII. Salander Mutander: metamorfosi e cambiamento!

Descrizione ed effetto: con questa formula si riesce a trasformare a proprio piacere sia una persona che un mostro. Inoltre si può trasformare un oggetto inanimato in una qualsiasi creatura vivente. È una formula molto difficile e molto potente, un Mago ai suoi inizi difficilmente riesce a metterla in opera.
Tecnica: il Mago deve puntare il mignolo di ciascuna mano contro la vittima e pronunciare la formula, pensando intensamente a come vuole trasformare l'avversario. La somma dell'Intelligenza e del Livello del Mago deve essere superiore o uguale alla Classe del mostro *moltiplicata per due.* Se ce la fa, il Mago deve poi superare anche una Prova di Fascino.

Costo: 25 PA.
Distanza: 7 metri.
Durata: permanente.
Esempio: il Mago Chu-Han (Intelligenza 14; Livello 3) vuol trasformare un Orco (Classe 8) in un fungo velenoso. Quindi fa la somma dell'Intelligenza e del Livello (14+3 = 17), che è superiore alla Classe del mostro moltiplicata per due (16); a questo punto basta che il Mago superi una Prova di Fascino, e su Atlantide avremo un Orco in meno e un fungo velenoso in più.
Avvertimento importante per il Narratore:

> Le formule magiche sono considerate sempre dal punto di vista dei Personaggi. In alcuni casi, perché la formula abbia effetto, il Personaggio deve fare un punteggio superiore alla Classe del mostro contro cui combatte. Tuttavia più avanti, nelle successive avventure, potrà capitare di trovarsi davanti a un Mago in veste di avversario (come ad esempio in *La foresta senza ritorno*). Dal momento che i giocatori non appartengono a nessuna classe di mostri, l'efficacia della formula sarà misurata sulla capacità di «Resistenza» alla magia. La Resistenza di un Personaggio si calcola sommando l'Intelligenza al Livello moltiplicato per 2.
> Slan, ad esempio, è un Nano di Livello 3, con Intelligenza 10. La sua Resistenza è dunque 16. Immagina che il Mago Murgol voglia trasformarlo in una carota. Tu, come Narratore, ap-

plichi la formula **XIII. Salander Mutander: metamorfosi e cambiamento,** e per sapere se ha effetto leggi il paragrafo *Tecnica* sostituendo alla Classe del mostro la Resistenza di Slan. In questo caso Murgol avrà bisogno di un totale di almeno 32, il che è possibile solo se ha Intelligenza 18 e Livello 14... come vedi non è facile trasformare il nostro Slan in un ortaggio qualsiasi!

5. 10. La bacchetta magica

Tutti i Maghi ricevono una bacchetta magica, nel giorno della loro consacrazione; si tratta di un bastone di legno di rovere o di olmo, lungo 1,60 m, che li accompagnerà per tutta la vita. La potenza della bacchetta aumenta col passare degli anni. Quando il Mago la riceve sembra in tutto e per tutto un volgare randello, di cui ha anche gli stessi PImp (vedi la tabella *Armamento*); la sua unica particolarità è di essere assolutamente infrangibile. Quando il Mago raggiunge il Livello 2 può cominciare a comunicare la sua forza magica alla bacchetta: per farlo deve trasferirvi la sua Energia Astrale e sottomettersi a una Prova di Intelligenza e di Fascino.
Questi Incantamenti possono svolgersi solo alla presenza del Narratore.

1° Incantamento. Se questo riesce, la bacchetta permetterà al Mago di risparmiare 2 PA ogni volta che pronuncia una formula magica. Il Costo di ogni formula, in pratica, è ridotto di 2 PA.
Vediamo l'esempio di un Mago che voglia rendersi invisibile per 3 Turni di gioco: in genere questo costa 6 PA, ma grazie alla bacchetta magica con il 1° Incantamento la formula chiederà l'impiego di soli 4 PA.
Per far funzionare il 1° Incantamento si fa così: il Mago deve sommare i suoi Punti di Intelligenza e di Fascino; poi deve lanciare 2D20 (due volte il dado a 20 facce). Se la somma dei dadi è inferiore o uguale ai due punteggi delle qualità, sommati, allora l'incantamento è riuscito. Il 1° Incantamento costa 7 PA, un ottimo investimento che si ripagherà da solo in poco tempo.
Il Mago deve comunicare al Narratore, prima dell'inizio dell'avventura, che intende fare l'Incantamento. A quel punto si sottopone alla Prova combinata di Intelligenza e Fascino, e contemporaneamente cancella dal Foglio d'Identità 7 PA. Se la Prova fallisce deve pagare lo stesso! E inoltre deve aspettare la prossima avventura per ritentare l'Incantamento.
2° Incantamento. Se il 1° Incantamento riesce, il Mago può farne un secondo, che trasformerà a suo piacimento la bacchetta in una torcia che non si consuma mai. Il Mago deve lanciare di nuovo 2D20, ma questa volta deve aggiungere 3 al risul-

tato: il totale non deve superare la somma dei Punti di Intelligenza e Fascino. Questo 2° Incantamento costa 5 PA.

3° Incantamento. Questo permetterà al Mago di trasformare la bacchetta in una fune lunga 10 m la quale, lanciata in aria, si attorciglierà da sola attorno a un comignolo, una grondaia o un'altra cosa sporgente. Il Mago dovrà lanciare 2D20 e aggiungere 5 al risultato: il totale ancora una volta non dovrà superare la somma dei Punti di Intelligenza e Fascino. Questo Incantamento costa 7 PA.

Gli Incantamenti devono essere fatti in quest'ordine: solo il Mago che è riuscito nel 2° può tentare anche il 3°.

Se un Guerriero, un Elfo o un Nano entrano in possesso di una bacchetta magica non possono utilizzare le forze magiche che essa contiene, possono solo usarla come randello. Ci sono tuttavia in Atlantide degli oggetti magici che possono essere utilizzati da chiunque (tranne l'Occhio di Tenebra). Sono oggetti che in un certo momento sono stati «caricati» di potere da qualche potente Mago, e che ora attendono l'occasione di esplicare questa forza. Questi oggetti possono essere dappertutto, nella tana di un Dragone, nascosti nei forzieri del re dei Nani, o dimenticati in qualche angolo nella casa di un Goblin. A volte li si trova in vendita nei bazar di Atlantide, ma sempre a prezzi altissimi. Due parole al Narratore,

ora.

È meglio non essere troppo generosi con le scoperte magiche. Va benissimo se un Personaggio trova una pozione risanatrice che lo rimette un po' in sesto; ma ci sono anche oggetti magici che possono facilitare troppo il compito dei nostri eroi, snaturando così lo svolgimento armonico del gioco. La maggior parte degli oggetti magici perde i suoi poteri dopo la prima utilizzazione, ma ciò non significa che perda ogni interesse: resta sempre il valore materiale (una cintura magica può essere rivenduta come semplice cintura), ed eventualmente l'apprezzamento estetico.

Una leggenda di Atlantide racconta che esiste una Fontana Nera da cui sgorga un'acqua che è Energia Astrale pura. Si dice che i Maghi e gli Elfi che bevono quest'acqua si caricano immediatamente di formidabili poteri, e che gli oggetti magici che vi si immergono riacquistano di colpo le loro facoltà perdute. Purtroppo non si sa esattamente dove si trova questa fonte, ma non è escluso che un giorno o l'altro qualcuno dei nostri eroi non riesca a rintracciarla.

Per scoprire se un oggetto nasconde un potere magico bisogna toccarlo: allora si «sente» la forza che lo pervade. D'altra parte è impossibile mettere alla prova il suo potere, perché sarebbe perduto per sempre.

5.11. Gli oggetti magici

L'occhio di Tenebra. È un oggetto magico di cui solo un Mago o un Elfo può servirsi. Ha l'apparenza di una sfera di cristallo nero lucido, e benché nulla sembri impedirle di spostarsi, è in realtà legata per incantesimo al luogo dove si trova. Se un essere dotato di facoltà magiche strofina la superficie della sfera, evocando nel pensiero un certo luogo o una certa persona, ecco che l'immagine dell'oggetto desiderato appare al centro della sfera. Per un intero Turno di gioco i Personaggi possono seguire cosa avviene in un luogo anche molto distante. Poi l'immagine si spegne e bisogna aspettare venti Turni prima di poterla interrogare di nuovo.

Il filtro magico. È un liquido capace di restituire i Punti di Energia Vitale perduti; è contenuto di solito in boccette di cristallo finemente intagliato, o in flaconcini di metallo cesellato. Il punteggio di Energia Vitale non può in alcun modo superare quello iniziale, vale a dire quello segnato sul Foglio d'Identità: e tocca al Narratore dire quanti punti vengono recuperati e quante dosi ci sono nel flacone.

Il tascapane e la borraccia. Apparentemente sono oggetti assolutamente normali, in realtà hanno una straordinaria capacità di conservazione, per cui ogni sera possono fornire da bere e da mangiare per cinque persone. Basta dire: «Tasca-

pane, dammi da mangiare!» e «Borraccia, dammi da bere!», e quelli si mettono in azione. Ma se vengono usati in zone dove è possibile comprare cibi e bevande, o è possibile procurarseli in qualche altro modo, i due oggetti perdono per sempre le loro straordinarie qualità.

La cintura. Questa cintura magica ha il potere di aumentare per un certo periodo la Forza di chi la indossa. È un oggetto di notevole bellezza, fatto di piccole placche di bronzo: chi la compera o la trova può indossarla tranquillamente, senza temere che perda anzitempo i suoi poteri. Infatti si mette in azione solo quando il suo proprietario esclama: «Rendimi forte, cintura!» Allora il suo punteggio di Forza aumenta di 7 per la durata di un combattimento o di un Turno di gioco, superando eventualmente anche i 20 punti. Dopo di che la cintura perde tutti i suoi poteri.

L'anello. Se ti capiterà un giorno di vedere un anello magico, lo riconoscerai subito, a causa dei bagliori ipnotici emessi dalle pietre che porta incastonate. Per metterlo in azione bisogna infilarlo al dito e farlo girare tre volte: allora chi lo porta apparirà a quelli che gli stanno intorno come un essere dotato di una bellezza e di una grazia straordinarie. Questa magia dura per 7 Turni di gioco, e in questo periodo si possono ammansire i mostri senza ricorrere a Prove di Fascino.

La chiave. Questa chiave è forgiata nel più prezioso dei metalli, l'oro dei Nani. Essa permette di

aprire tutte le porte, anche quelle fatate. Purtroppo la chiave magica può essere usata una volta sola, poiché è impossibile estrarla dalla serratura che ha aperto.

Lo specchio. Questo specchio magico, benché poco dissimile da un normale specchio da toeletta, presenta delle qualità straordinarie: infatti è in grado di rispondere alle domande fatte da chi vi si specchia. Attenzione però, devono essere domande fatte in rima, e alle quali si possa rispondere «sì» o «no»: queste sono le uniche parole che conosce. Di solito lo specchio risponde solo una volta, poi diventa opaco e tace per sempre.

Il balsamo dell'armaiolo. Le minuscole scatolette di legno d'olivo o di rosa che contengono questo balsamo sono molto ricercate in Atlantide. Questa pomata riesce infatti a restituire ad un'arma rovinata l'aspetto e l'efficacia originali; inoltre la lama si tempra in tal modo che resta infrangibile per tutta la durata dell'avventura. Applicando il balsamo su di un'arma intatta, il suo valore di Impatto sarà aumentato di 1 Punto fino alla fine dell'avventura. Ad esempio una sciabola (PImp 1D6+3) trattata con il balsamo avrà un valore di 1D6+4. Le scatolette contengono di solito una sola dose, ma il Narratore potrà anche dare indicazioni diverse.

I veleni. Si tratta di liquidi speciali, che inoculati nell'avversario mediante un'arma gli causano diversi tipi di inconvenienti. Il procedimento è

sempre lo stesso: bisogna inumidire l'arma con poche gocce di veleno. Quando poi, in combattimento, l'avversario viene ferito l'effetto si fa sentire immediatamente, e dura 7 Scontri oppure sette Turni di gioco. Ci sono tre tipi di veleno:

1. Veleno del sonno: fa cadere l'avversario in un sonno profondo, che dura 7 Turni. Ma se si tenta di ucciderlo, si sveglia immediatamente appena riceve il primo colpo.
2. Veleno della paura: provoca un panico così incontrollabile che l'avversario continuerà a fuggire per 7 Turni davanti a qualsiasi essere vivente, amico o nemico.
3. Veleno della debolezza: dimezza i punteggi di Coraggio, Protezione, Attacco e Parata e i Punti di Impatto. L'effetto dura per 7 Scontri. Questo veleno non ha alcun effetto sull'Energia Vitale o sulla Classe dei mostri. Prima di dimezzare i PImp bisogna lanciare il D6.
Si arrotonda ai numeri superiori.

Ecco ad esempio cosa succede a un Orco (i valori dimezzati sono tra parentesi):

Coraggio	8 (4)	Attacco	9 (5)
Energia Vitale	15	Parata	7 (4)
Protezione	2 (1)	Impatto	1D6+4*

* (Se l'Orco ai dadi fa 4, i suoi PImp non saranno 8 ma la metà, 4)

Gli elisìr. A differenza dei veleni, gli elisìr devono essere bevuti e portano dei benefici a chi li beve. Ne esistono sei tipi:
1. Elisìr d'Intelligenza; 2. Elisìr di Coraggio; 3. Elisìr di Fascino; 4. Elisìr di Forza; 5. Elisìr di Abilità; 6. Elisìr di Metamorfosi.
L'elisìr ha effetto appena viene bevuto, e dura per 7 Turni. Gli elisìr dall'1 al 5 aumentano le rispettive qualità di 7 punti ciascuna.
L'elisìr di Metamorfosi trasforma invece chi lo beve in un piccolo roditore: non offre nessun aiuto in combattimento poiché anche le caratteristiche fisiche si sono trasformate come l'aspetto esteriore. Tuttavia è molto utile ad esempio per esplorare delle grotte.

6. Sei mostri di Atlantide

A questo punto sappiamo parecchie cose sui Personaggi che popolano i territori di Atlantide, sappiamo come nascono, come si evolvono e maturano, quali sono le loro qualità, difetti, eventualmente poteri magici. Sappiamo però ancora poco della loro vita quotidiana: cosa fa un Avventuriero quando non se ne sta a sorseggiare una birra ai tavoli della locanda «Al Cinghiale»? Va alla ventura, ecco cosa fa: riporta al suo re lo scettro che gli era stato rubato, esplora dei labirinti sotterranei, libera qualche principessa rapita e poi, quasi sempre, combatte contro dei mostri. Perché potete star certi che dove è stata commessa qualche azione malvagia c'è sotto lo zampino di una di queste creature!

Ora vedremo sei tipi di mostri, le cui malefatte ci sono tramandate da secoli, in leggende e racconti fantastici. Daremo prima una descrizione generale di ciascun mostro, poi le sue caratteristiche specifiche e i valori di combattimento. Ma non sarà male però dire ancora qualche parola sui mostri in generale. Tutti i dati e le caratteristiche che vengono fornite qui sono il frutto di un punto di vista assolutamente soggettivo. Dopo anni di pazienti osservazioni sul campo, e dopo aver vagliato attentamente testimonianze di amici fidati e resoconti di viaggiatori, l'Autore è arrivato alla conclusione che, ad esempio, un Gigante è più te-

mibile di un Troll: se tu non sei d'accordo, se la tua esperienza ti dice che le cose stanno in modo diverso, sei libero di attribuire ruoli diversi ai tuoi mostri. Ciò che si dirà di un Goblin, più avanti, non va preso come un decreto da osservare alla lettera, ma come un suggerimento per l'immaginazione. Se ti sembra che l'Orco sia più debole o più forte di quello descritto qui, puoi tranquillamente modificare i suoi punteggi. Un consiglio, però: non conviene dar vita a dei super-mostri invincibili, né a delle schiappette che le prendono sempre di santa ragione. Se vuoi modificare i mostri che sono proposti qui, cerca di restare nei limiti del verosimile, e comunque fai delle prove di combattimento prima di iniziare l'avventura: è importante che il fantastico abbia il sapore della realtà!

Spiegazioni sui mostri. Tra i vari punteggi, uno si riferisce alla Classe dei mostri: è un modo per indicare il diverso grado di potenza e pericolosità di un mostro. Chi uccide un mostro riceverà dei PAvv corrispondenti alla Classe del mostro abbattuto. Se riesci a vincere un Goblin (Classe 5), o a farlo prigioniero, avrai diritto a 5 PAvv. Alla voce PImp sono indicati i Punti d'Impatto che un mostro può ottenere. Alcuni mostri utilizzano le stesse armi degli esseri umani, quindi le trovi nelle solite tabelle; altre, come la clava del Gigante, sono poco maneggevoli per l'uomo e quindi i loro PImp valgono solo se è un mostro a

Troll

Goblin

maneggiarle. Se un umano si impadronisce dell'arma di un mostro, sarà il Narratore a decidere quale valore assume nelle sue mani.
Gli Orchi, ad esempio, si servono di solito di uno sciabolone che ha PImp 1D6+4. Se un Avventuriero riesce a vincere un Orco e a prendergli la sciabola, nelle sue mani essa avrà lo stesso effetto che una sciabola normale, e cioè 1D6+3. Il Narratore può anche decidere, però, che come sciabola è troppo pesante, e che quindi il suo valore in mani umane scende ad esempio a 1D6+2.

6.1. L'Orco

L'Orco è un mostro bipede di forma umana, cugino del Goblin ma molto più pericoloso. Di solito è di intelligenza mediocre, ha ampie spalle muscolose, una testa praticamente senza collo con la fronte sfuggente, ed è coperto da un folto pelame rossastro tendente al bruno. I canini inferiori sono acuminati come zanne di cinghiale. Le femmine si riconoscono per una costituzione meno massiccia e per l'assenza di peli sul busto. Benché non abbiano bisogno di vestiti amano indossare delle stoffe colorate; la loro arma preferita è una specie di sciabolone. Di natura sospettosa e astuta, gli Orchi di solito vivono in bande, più o meno in tutti i territori di Atlantide. Vivono sia in superficie che in grotte sotterranee, ma non amano molto la forte luce del giorno, per cui è raro incontrarli all'esterno verso mezzogiorno.
Sanno usare tutte le armi, armature e altri utensili, come gli uomini, ma non sono capaci di fabbricarsi niente. Per questo sono sempre alla caccia di bottino. Lo sventurato che capita in mano a una banda di Orchi, se non viene ucciso subito è comunque sicuro di vedersi portare via tutto.
Regole specifiche. Il Narratore deve considerare gli Orchi alla stregua di individui sempliciotti ma molto scaltri. Possono avere armi e armature ma non oggetti magici, perché hanno paura della magia. In generale l'Orco è meno abile di un

uomo, ma è più forte. Il valore di Protezione della sua armatura non deve essere troppo alto, perché è raro che indossi oggetti in buono stato o di qualità.

Punteggi:

Coraggio	8	Attacco	9
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	2	Impatto	1D6+4

Classe 8

6.2. Il Goblin

I Goblin sono esseri bipedi con un ripugnante aspetto scimmiesco. Il viso ricorda quello dei babbuini, e non è facile distinguere le femmine dai maschi. Hanno una taglia di circa 1,50 m e sono coperti da una rada peluria tra il rosso e il grigio scuro. Siccome il pelo non basta a proteggerli dal freddo, si avvolgono in drappi e pezzi di stoffa, spesso vestiti strappati al nemico. Di carattere sono subdoli, stupidi e vigliacchi, un insieme non proprio piacevole. Vivono in grandi branchi, e si installano nelle case abbandonate o in rovina, in caverne o altri sotterranei, perché sono troppo pigri per costruirsi da soli delle abitazioni. In genere è facile metterli in fuga, ma se sono in superiorità numerica possono anche attaccare. Sono sempre affamati, per questo sono sempre molto interessati alle provviste dei nostri eroi. In com-

battimento usano di solito mazze o scuri, ma sanno adoperare ogni tipo di arma.

Regole specifiche. La vigliaccheria è il tratto dominante del suo carattere; nessun altro mostro si lascia così facilmente intimidire dalle minacce. D'altra parte è assolutamente infido: appena vede la possibilità di attaccare a tradimento, ci prova.

Punteggi:

Coraggio	5	Attacco	7
Energia Vitale	12	Parata	6
Protezione	2	Impatto	1D6+2

Classe 5

6.3. Il Gigante

Chi si è trovato anche una sola volta davanti a un Gigante affamato, nudo e furibondo non dimenticherà mai più quest'esperienza, sempre che riesca a sopravvivere. Maschio o femmina, il Gigante raggiunge facilmente i 3 m di altezza. L'aspetto e la corporatura ricordano l'uomo di Neanderthal, e soprattutto i piccoli incisivi affilati e puntuti hanno un'aria impressionante. I Giganti temono il sole: è per questo che la loro pelle, spessa e senza peli, è assolutamente bianca. Usano cospargersi il corpo di grasso, e indossano tutt'al più un perizoma; l'odore di lardo rancido che li

accompagna sempre è percepito dal fine odorato degli Elfi anche a 10 m di distanza.
Di solito vivono isolati, ma può capitare di incontrare una femmina con due o tre piccoli. Sono gli unici mostri ad essere esclusivamente carnivori, e il piatto preferito di questi spaventosi buongustai è... la carne umana! Possono fare a volte alleanza con Orchi e Goblin, ma solo se intravedono la possibilità di un sostanzioso banchetto. Come arma il Gigante usa una clava rinforzata con schegge di pietra, che egli usa un po' goffamente ma con una violenza devastante. Non sono molto numerosi, ma li si può incontrare dappertutto, in luoghi ombrosi o sotterranei.
Regole specifiche. Il comportamento del Gigante è quello di un predatore affamato. È assurdo voler trattare con lui, o manifestare segni di amicizia. Quando un Personaggio incontra un Gigante ha due sole possibilità: attaccare o fuggire immediatamente, tenendo presente però che i Giganti corrono molto di più degli uomini.
Punteggi:

Coraggio	22	Attacco	6
Energia Vitale	40	Parata	5
Protezione	3	Impatto	2D6+4

Classe 18

6.4. Il Troll

I Troll occupano un posto intermedio tra gli uomini e i Giganti. Possono raggiungere i quattro metri di altezza, e hanno la corporatura più massiccia che si possa immaginare. La loro pelle scura si ispessisce con l'età, fino ad assomigliare al cuoio grezzo. I Troll si vestono di pesanti pellicce, e lasciano crescere barba e capelli fino alla schiena e ai fianchi. Conducono una vita solitaria, nelle caverne, nei boschi o sotto i ponti, e sono spesso di cattivo umore e tendenti alla malinconia. Si racconta tuttavia che quando sono in età matura, tra i 170 e i 250 anni, acquistano un certo senso dell'umorismo e provano gusto alle cose piacevoli. In ogni caso un Troll, anche di buon umore, va preso sempre con la massima prudenza. Amano in genere la buona cucina e soprattutto i dolci, alcuni coltivano la musica e collezionano piccoli oggetti preziosi, o miniature di valore.
Sono gli unici mostri presentati in queste pagine con i quali si possa pensare di trattare in qualche modo. Sono abbastanza ragionevoli per seguire un ragionamento sensato, d'altra parte sono spaventosamente testardi ed è quasi impossibile cavargli un'idea dalla testa. Ignorano assolutamente qualsiasi sentimento di pietà. Come gli Elfi e i Nani appartengono a un popolo molto antico, ma non hanno le capacità di adattamento dei loro lontani cugini.

Siccome c'è solo una femmina ogni dieci maschi, i Troll sono condannati all'estinzione; quindi, se ti capita di morire sotto i colpi di un Troll, consolati pensando che è un onore che tocca a pochi. Un Troll scatenato in combattimento è uno spettacolo unico, una forza della natura; la sua arma preferita è una gigantesca scure da boscaiolo. Un ultimo consiglio: inutile tentare di negoziare con un Troll che ti ha sorpreso a rubare i suoi tesori.

Regole specifiche. I Troll non sono affatto stupidi, non è facile imbrogliarli. Si può cercare di prenderli per il loro punto debole, la ghiottoneria. Il Narratore non dovrebbe farli intervenire troppo spesso, perché i Troll sono tra i mostri più pericolosi di Atlantide.

Punteggi:

Coraggio	25	Attacco	8
Energia Vitale	50	Parata	8
Protezione	3	Impatto	3D6

Classe 30

6.5. Il Coboldo

Purtroppo non si sa molto riguardo ai Coboldi. Ce ne sono di diverse forme e taglie. Il tipo più comune è quello che vive nelle caverne o nelle foreste: lo si riconosce dal colorito grigiastro della pelle, tendente al blu. La statura e le proporzioni di questi mostriciattoli sono all'incirca quelle di un bambino di quattro anni, ma il viso rotondo è

quello di un vecchio raggrinzito, con un naso affilato e due occhi di un rosso sorprendente. I Coboldi delle grotte o delle foreste vanno in giro in bande, mentre altri, abitatori del focolare, delle cucine, del granaio, ecc. vivono per lo più da soli. Non si hanno informazioni sull'esistenza di Coboldesse o simili, per cui il modo di riproduzione di questi esseri resta molto misterioso. I Coboldi hanno indubbiamente molto senso dell'umorismo, però si divertono solo per le disgrazie degli altri. Alcuni possiedono anche qualche nozione di magia, ma la usano solo per disturbare e procurare danni: se la spada ti resta bloccata nel fodero in un momento decisivo del combattimento, puoi star sicuro che c'è qualche Coboldo nei pressi!

Il Coboldo è sempre pronto per qualche spedizione malandrina, gli basta alla fine trovarsi con qualche soldo di più in tasca, e soprattutto aver l'occasione di far fare una figuraccia a qualche baldo Avventuriero.

Regole specifiche. Il Coboldo è sufficientemente intelligente per non lasciarsi trascinare in un vero combattimento. Solo se si trova in una situazione disperata tirerà fuori la sua corta daga. Il Narratore deve trattare il Coboldo come ha imparato a fare nell'avventura *La Liberazione di Silvana;* vale a dire come una creatura subdola, difficile da individuare e dotata di qualche potere magico.

Punteggi:

Coraggio	10	Attacco	16

Energia Vitale	20	Parata	4
Protezione	1	Impatto	1D6

Classe 15

6.6. Il Dragone Volante

I Dragoni Volanti hanno una temperatura corporea relativamente bassa (60°C), per cui il loro soffio pestilenziale e carico di zolfo non riesce a produrre quelle gravi lesioni che sono invece la specialità dei draghi in genere. Gli Elfi, che hanno un odorato molto sensibile, evitano con loro qualsiasi contatto: li sentono già a 15 metri di distanza. I Dragoni Volanti sono lunghi da 3 a 4 metri, con un corpo rotondo e allungato da cui escono 6 o 8 corte zampe. La pelle è coperta di scaglie bruno-grigiastre, tra le quali crescono dei corti peli rossicci. La testa del Dragone Volante assomiglia a quella del coccodrillo, con un naso smisurato e gli occhi piccoli che si perdono tra le pieghe della pelle. Abitano in zone rocciose, ricche di anfratti, o in grotte e caverne. Vivono per lo più da soli, e coprono anche lunghe distanze per procurarsi provviste e oggetti... ma poiché sono di intelligenza limitata, dimenticano i luoghi dei loro nascondigli e ricominciano ad ammassare nuovi tesori. I Dragoni Volanti sono carnivori; mangiano anche carogne, e carne umana.

Regole specifiche. Il Narratore deve considerare i Dragoni come animali pericolosi. E gli Elfi non si battono mai con loro, non ne sopportano l'odore; tutt'al più li colpiscono da lontano con l'arco. Vagando nelle foreste o in zone rocciose può capitare di trovare il tesoro abbandonato di qualche Dragone Volante, ma di solito non c'è niente di grande valore. Se un Personaggio prende con sé armi o oggetti presi dal tesoro di un Dragone, il Narratore sarà costretto a diminuire il suo Fascino di un paio di punti: questo a causa del puzzo insopportabile che è rimasto appiccicato agli oggetti. L'odore svanirà appena tra due avventure, e il Personaggio potrà recuperare tutto il suo Fascino.

Il Dragone Volante dispone di armi fornite dal suo stesso corpo: gli artigli, la coda, le zanne. Per questo può usare durante uno Scontro anche due delle sue armi, mai tutt'e tre.

Punteggi:

Coraggio	20	Impatto:	
Energia Vitale	50	Artigli	1D6
Protezione	4	Coda	1D6
Attacco	7	Zanne	2D6
Parata	5		

Classe 50

UNO SGUARDO NEL BUIO

B

Questo libro è parte integrante di un gioco intitolato
Uno sguardo nel buio
Introduzione all'avventura fantastica
Per entrare in questa nuova dimensione ti conviene cominciare con l'altro libro, *L'avventura*, che ti porterà direttamente nel vivo dell'azione.

In queste pagine, invece, troverai tutte le informazioni necessarie per ambientare le tue avventure in uno scenario straordinariamente complesso e affascinante.
Sarai padrone dei segreti meccanismi che guidano la nascita di un Personaggio, la sua evoluzione, la sua capacità di combattere e di scegliere il percorso vincente nei meandri del fantastico.

Uno sguardo nel buio illumina lo scenario dell'avventura. Ma ricorda: il protagonista sei tu.

copertina illustrata da Klaus Holitzka
87530

librogame®
il protagonista sei tu